△ Hratelná dema! ○ Upřímné recenze! ✕ Exkluzivní zprávy! □ Profi tipy!

Oficiální Český

PlayStation Magazín

ČÍSLO 47



EXLUZIVNÍ RECENZE!

MONSTERS INC.

Je to hukot! Nejsměšnější hra **vašeho** života!

7 DEM!

David Beckham Soccer
Worms W. Party
Winnie The Pooh
NBA Basketball
MUSIC 2000
Mah Jongg
V-Rally 2

MÁTE NOVOU PSone?

Všechno co potřebujete, abyste se stali **pařanem**!

PLUS! NÁVOD NA SYPHON FILTER 3!

Rayman Rush • ISS Pro Evolution 3 • Final Fantasy IX • VIP • NASCAR Heat 2002 • Barbie Explorer • 10 stran o PS2 • Lavina soutěží A VÍCE

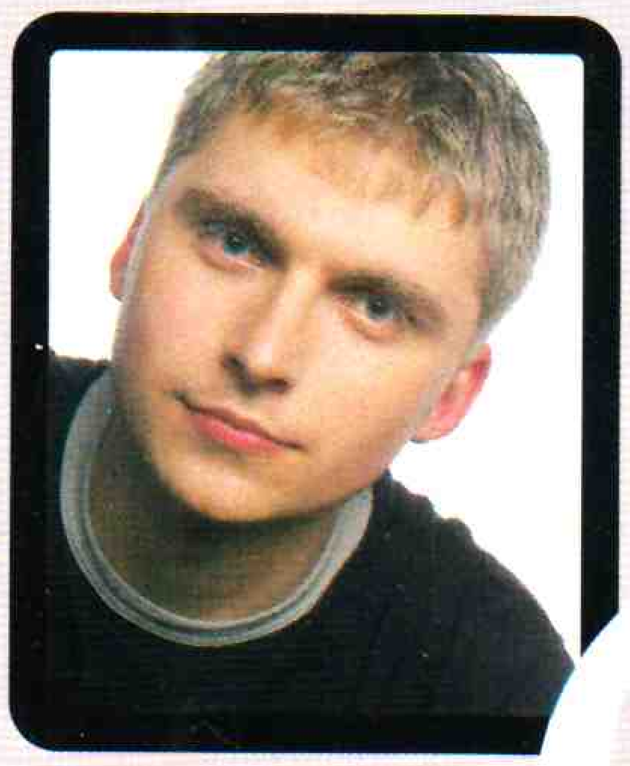
PlayStation

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
Tel.: 02/8387 1643
Cena 230,- Kč Leden 2002
9 771212 060007 01



Nejlepší PlayStation Magazín na světě

Oficiální Český PlayStation® Magazín
ČÍSLO 47
Leden 2002



Byl to skvělý rok
„Za rok 2001 jsme vystříleli přes 134 milionů tun munice."

Žijte ji! Dýchejte ji! PS one™ Hrajte!

Každý měsíc propokuji PSone skvělou budoucnost, v tomto čísle to však za mne činí následující stránky (*Rayman Rush*, *Pro Evolution Soccer*, drby našeho redakčního Kmotra atd.), a protože je leden, pojďme raději bilancovat...

Vydali jsme 13 čísel, otiskli jsme 229 recenzí a na disku bylo celkem 77 hratelných dem. Na redakční PSone jsme v závodních hrách urazili neuvěřitelných 15 milionů kilometrů (což je půlka cesty na Uran), vystříleli přes 134 milionů tun munice (což je podle všeho více než bylo spotřebováno v celé druhé světové válce) a vstřelili 9 tisíc gólů (což je více než v celé historii Sparty Praha). Takže si troufáme tvrdit, že to bylo senzačních 12 měsíců, a něco nám říká, že podobně to vidíte i vy. Koneckonců - hrajete na správné konzoli a čtete správný časopis.

A podle prvních dní nového roku to vypadá, že ani s dvojkou na konci letopočtu to nebude jiné. PlayStation Magazín rozhodně zůstává stále stejný - najdete v něm seriózní rady (Jak hraje PlayStation, str. 14), nové chutné hry (*Monsters, Inc.*, str. 24) a mj. třeba skvělé soutěže (tentokrát jich je opravdu DOST). Užijte si ho, stejně jako celý rok 2002.

A na konec ještě dobře míněná rada všem majitelům PlayStation 2. Jak již určitě víte, za pár dní vyjde nový neoficiální PlayStation 2 magazín PSM2. První číslo si nenechte ujít. Nebudete litovat.

Jan Modrák
Šéfredaktor

OBSAH CD OTOČTE NA STRANU 67
Teď!

Tento měsíc najdete na stránkách PSM...

Představujeme nové hry

Upřímné recenze

Životně důležité tipy



Strach: Schovejte se pod peřinu.

Pravidelné rubriky

OTOČTE LIST A ZAČNĚTE ČÍST...

Rayman Rush

- PROBOJUJTE SE DVANÁCTI ROZLEHLÝMI LEVELY.
- ODEMKNĚTE VŠECH DESET JEDINEČNÝCH POSTAV.
- POSBÍREJTE TUNY ŠÍLENÝCH POWER-UPŮ.
- NATRHNĚTE PROTIVNÍKŮM ZADEK.



Náš oražený, beznohý a bezruký miláček Rayman, u něhož nikdy nevíte, kam se vrtne, se vrací na PlayStation s novou hrou, ovšem tentokrát je to prý plně akční závodní hra. Vy můžete hrát v roli Globoxe, Tillyho nebo Raymana a sedmi dalších postaviček, jakmile se vám je ovšem podaří odemknout. A co váš čeká? Zběsilý závod a v případě úspěchu cesta k nehynoucí slávě.

Výrobci činí vše možné pro to, aby to byla hra skutečně nádherná, nicméně jejich hlavním zaměřením zůstává hratelnost - i proto je *Rayman Rush* našlapaná spoustou skvělých věcí. Základem jsou trojrozměrné levely (je jich tu celkem 12 ve třech různých zónách) a vaším úkolem je dostat se do cíle jako první a za sebou nechat bandu slavných raymanovských postaviček.

No dobrá, uznáváme, že to zní celkem jednoduše, ovšem háček spočívá v tom, že si můžete se svými soupeři po cestě uštědřovat pořádnou nakládačku, a dokonce i jeden na druhého chystat pasti. Ale to není všechno - dokonce i když na vás falešné cestičky narafičí vaši soupeři, můžete se ztratit, protože tras je zde spousty. Z čehož plyne, že si procvičíte i mozkové buňky.

Ubi Soft slibuje i obtížné překážky, jako jsou například plameny, elektrikou nabité sudy a dokonce i kusy scenérie, které vás pod sebou mohou pohřbít. A jako by to nestačilo, čeká na vás taky spousta skrytých cestiček a zkratek. O všem se dozvíte v rozsáhlém článku, který přineseme již v příštím čísle. ●



Tady máš: Běžte jako o závod, ale nešetřete ani pěstí.



ZAOSTŘENÝ POHLED
Starý harcovník Ray hmouří oči a plánuje vítězství ve své další playstationové inkarnaci.





Trocha smyku: Pomocí šipek můžete nabrat rychlost.

> „Háček je v tom, že si můžete se svými soupeři po cestě uštědřovat pořádnou nakládačku."

CO? Nejnovější díl veleúspěšné řady *Rayman* - a navíc závodní hra! ● KDO? Vydává francouzská firma Ubi Soft, stejně jako všechny ostatní *Raymany*. ● KDY? Snad prý už během března. ● PROČ? Vždyť i Crash Bandicoot byl hrdinou skvělé závodní hry. Tak proč ne Rayman?

NASCAR Heat 2002



Bacha na zdi: Zeď neprorazí ani tahle kára.

- PODLE VŠEHO PRVNÍ ZÁBAVNÉ ZÁVODY NA OVÁLECH.
- SKUTEČNÉ TRATĚ, REÁLNÍ ŘIDIČI A OPRAVDOVÁ AUTA.
- PROŽEŇTE, NIČTE A ODEPIŠTE SKVĚLÉ KÁRY.
- KONEČNĚ DOBRÁ NASCAR HRA?







Když se v těchto končinách řekne stock-racing, člověk si představí týpky v kožených bundách, jak pobíhají kolem stařičkých escortů, které pomalovávají nejrůznějšími válečnými barvami, pak je vytáhnou na nějaký polozapomenutý okruh či letiště, kde do sebe tak dlouho narážejí (asi jako jste to dělali před lety vy na autodromu), až na trati zůstane jeden jediný - obvykle bez dveří a s kapotou mlátící o sklo.

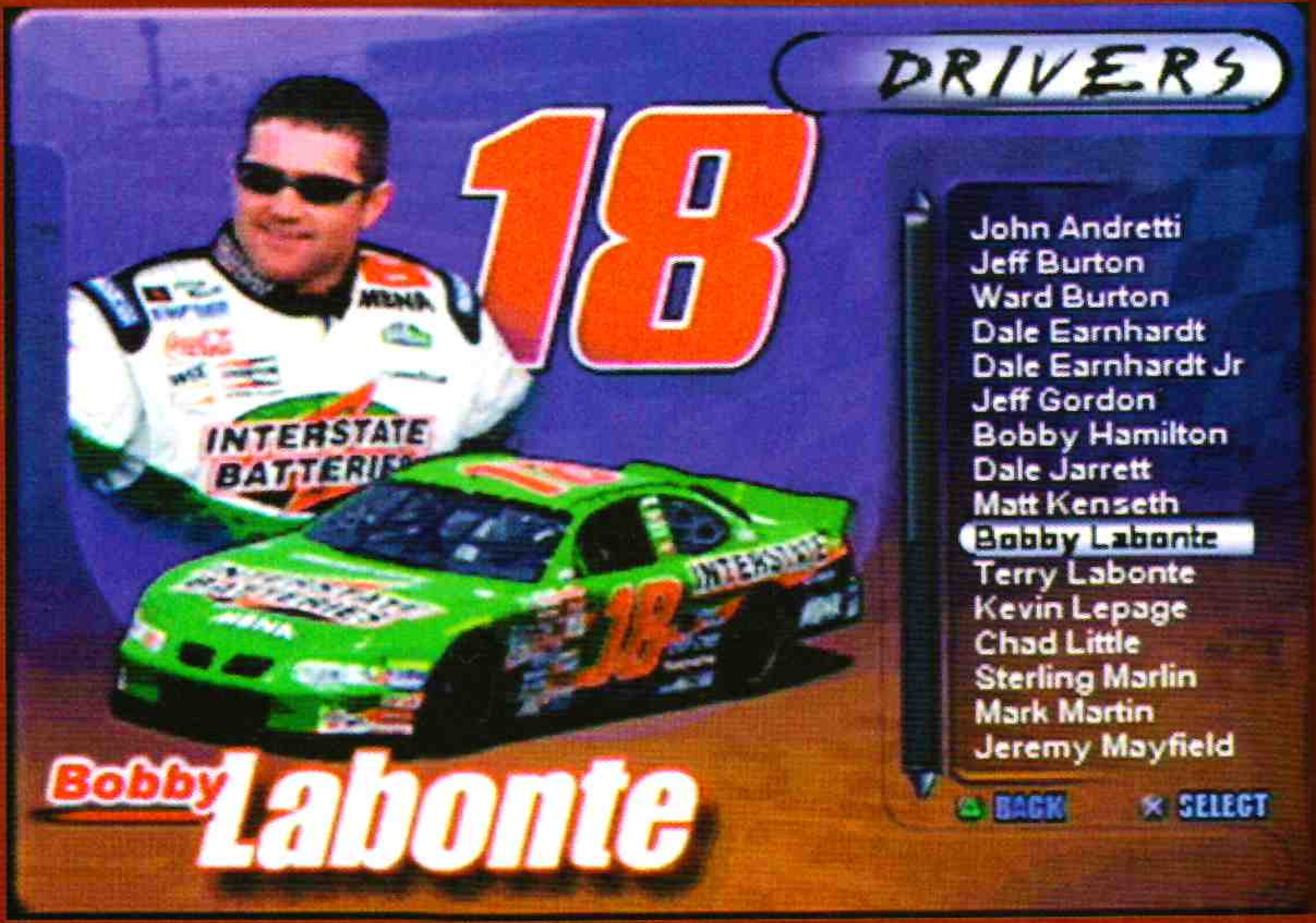
To za mořem, konkrétně ve Spojených státech, má stock-racing mnohem lepší zvuk. Žádní neznámí nadšenci, nýbrž slavná jména, opravdové hvězdy a namísto oprýskaných rachotin skutečná fára, pravé, drahé a silné americké bouráky. No, pravda, je to taky o poznání drsnější - auta po oválech doslova létají, a když se do sebe trefí, stojí to fakt za to. Jenže ti týpci za volantem zase za své riskování dostávají těžkou škváru a všechno má punc oficiality - těmhle jatkám se říká NASCAR.

V *NASCAR Heat 2002* se vám představí všechny velké americké hvězdy - Dale Earnhardt Jr., Jeff Gordon, Rusty Wallace a 22 dalších, méně slavných - v pravých autech a na skutečných okruzích, které jsou součástí letošního seriálu.

Jakmile získáte autentický bourák, můžete se zúčastnit celé sezony, a to v seriálu jménem Winston Cup Championship, v němž závodíte celkem na 19 okruzích a máte na výběr, zda si střihnete normální závod, nebo duel, na který můžete vyzvat jednu z hvězd. Je zde rovněž režim Beat The Heat, ve kterém je před vás postaven určitý scénář (je jich tu celkem 36), tedy v podstatě zkouška, jíž musíte projet - co máte dělat, to vám ukáže vždy jeden ze závodníků.

NASCAR se jeví jako vynikající inspirace pro dobrou závodní hru, ale raději nebudeme chválit den před večerem - všechny dosavadní pokusy totiž skončily naprostým nezdarem, však jsme to viděli na vlastní oči. Nicméně, počkáme si a uvidíme. A vy taky. ●

Jděte do toho: Hezký bourák, že jo? Dlouho nebude. Stačí pár kol a bude zralý do šrotu.







CO? Hra inspirovaná americkými závody jménem NASCAR.

● **KDO?** Za hrou stojí Infogrames, autoři brilantního *Drivera 2.*

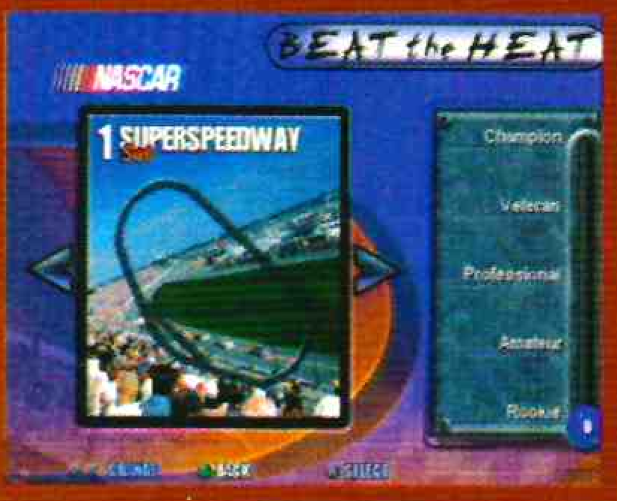




Smyk: Bobby Labonte se dostal do hodin. Smůla.













Zácpa: Dopředu se musíte probít.



Čistý vzduch: Nikdo před vámi. To vypadá dobře.

„Představí se vám všechny americké hvězdy v pravých autech a na skutečných okruzích."

● KDY? Na pultech by se hra měla objevit během února.

● PROČ? Je načase, aby už někdo udělal dobrou hru z prostředí NASCAR.

Oficiální Český PlayStation Magazín

LOADING...

NOVINKY · DRBY · ZVĚSTI · KLEPY



TENTO MĚSÍC...



STRANA 12

ALEX FERGUSON PLAYER MANAGER 2002

Pan Ferguson přináší novou hru...



STRANA 11

NOVINKA! KMOTR

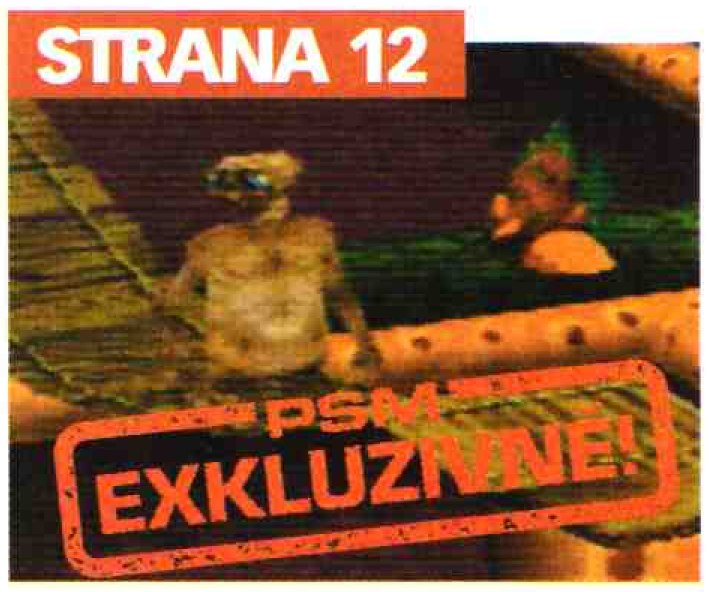
Spřáhli jsme se s člověkem, který je v oblasti herního průmyslu víc než doma, aby nám donášel všechny novinky z playstationového světa.



STRANA 11

SALT WATER SPORT FISHING

Baví vás rybaření? Pak zalovte v těchto vodách.



STRANA 12

ET: THE EXTRA-TERRESTRIAL

Nejoblíbenější ufounek na světě se rozhodl pro debut na PlayStation.

INFO

KANONÁDA

URČENO K VYDÁNÍ
Další americká konverze japonské hry je spojována s vydáním v Evropě. *Tales Of Destiny 2,*



monstrózní RPGčková adventura je po krajích sice poněkud otřepená, ale jinak je to prý kousek modrého z hráčského nebe. Obsahuje real-timový 2D bitevní systém ve stylu klasické série *Streetfighter*. Bingo. Více vám povíme, až se něco dozvíme.



ČÍSLO
Počet prodaných PS1 na světě
83240000

AŤ ŽIJE EVOLUTION

KDY BŘEZEN **KDO** KONAMI **KDE** WWW.KONAMI.CO.UK

VĚZTE! **PlayStation bude hostit novou *ISS*.**

PSM EXKLUZIVNĚ!

Letos v březnu se na PlayStation, jak nedávno oznámili Konami, objeví nejnovější díl série *ISS*, nazvaný jednoduše *Pro Evolution Soccer*. Tato herní série, která vznikla v tokijských studiích společnosti, se zapsala do historie žánru fotbalových her a dosud nejnovější vydaný díl - *ISS Pro Evolution 2* - si v *PSM* vysloužil hodnocení 10/10.

Dostali jsme možnost zahrát si ranou verzi připravovaného titulu a mohli si vyzkoušet některé ze změn, které tvůrci pro toto pokračování slibovali. Její hraní je zatím velice podobné *ISS2*, ale celý projekt je teprve v začátcích a v Konami dělají všechno pro to, aby pokračování stálo za to.

Všechny známé volby jsou na svém místě, nechybí samozřejmě přáteláky a zápasy hvězd, pohárové turnaje ani skvělá Liga mistrů. Pozitivní je, že kromě obvyklé aktualizace mužstev, vzhledu hráčů a statistik, budete moci zaznamenat několik zásadních změn i v hratelnosti, které mají představovat novou výzvu pro už tradiční příznivce série a ohromit nováčky.

Můžeme se těšit na mnohem citlivější pohyb, protože hra teď umožňuje 16, namísto původních 8, směrů a budete tedy moct protihráče obcházet mnohem stylověji. Doufejme, že se také usnadní metoda používání analogového ovladače.

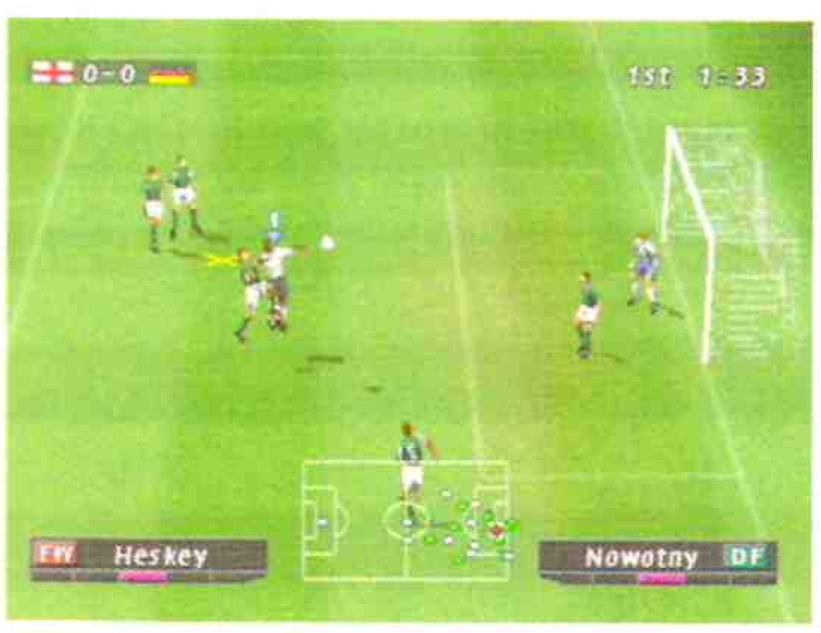
Liga mistrů by měla být více zaměřena na evropské týmy, takže mužstva jako Rio De Janeiro už v nabídce asi nenajdete. Mezi velmoci evropského fotbalu už ale bohužel nebudou zařazeny ani týmy West Hamu a Newcastlu.

Hráči budou mít k dispozici více statistik, což by mělo hře dodat hloubku. S Konami prý spolupracovali i Sports Interactive, výrobci velice úspěšného PC titulu *Championship Manager 01/02*, aby vytvořili realističtější statistiky. Teď je k dispozici podrobnější evidence přihrávek, takže snadno vyčteme, jak byli jednotliví hráči úspěšní při centrech a v krátkých i dlouhých pasech.

> „Těšte se na citlivější pohyb, protože hra teď umožňuje 16, namísto původních 8, směrů."

V průběhu několika málo týdnů by k nám měla dorazit již netrpělivě očekávaná verze pro preview, takže pokud se chcete dozvědět, jak to s hrou vypadá dál, sledujte pozorně příští čísla. A nezapomeňte si pročíst také soutěž na protější straně, kde se můžete k nejlepší sportovní hře vyjádřit i vy sami.





Koukněte na tohle: Tohle je raná verze, možná až moc podobná *ISS2*.



Volný kop: Střelec Paraguaje Chilavert se připravuje na dělovku.



Emailujte: Heskey vyskočí na hlavičku, ale odpálí balon mimo.



Mizerná hra: Nedovolený skluz sice sejme hráče, ale neujde pozornosti rozhodčího.



Trénink: V šikovném tréninkovém režimu si můžete vypilovat svoje schopnosti.

VA,E NÁVRHY NA ZMĚNY

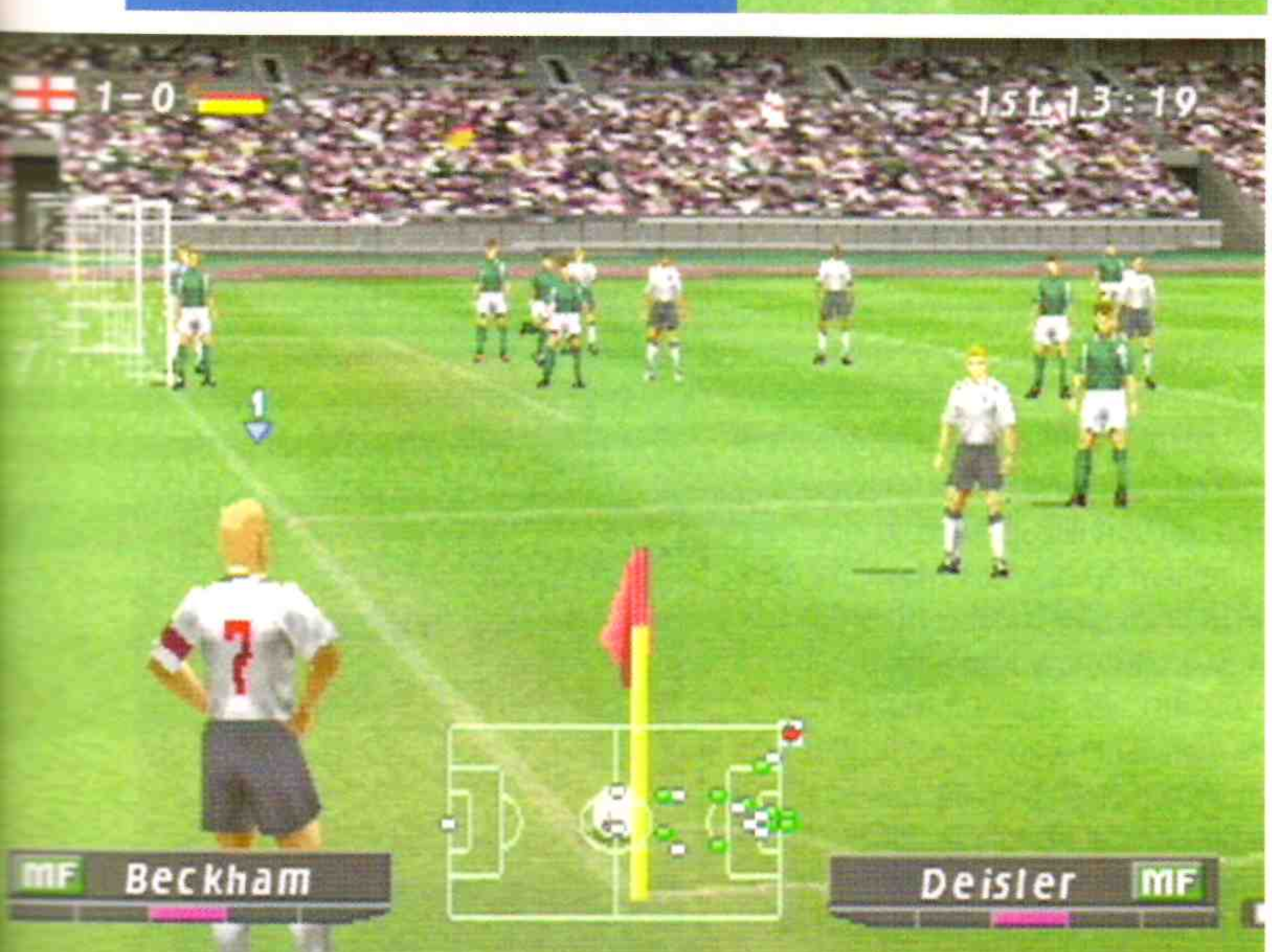
POVĚZTE TVŮRCŮM, CO BY NEMĚLO CHYBĚT V *PRO EVOLUTION SOCCER*

Volali nám pánové z Konami a chtěli vědět, co by chtěli velevážení čtenáři *PSM* vidět v nejnovějším dílu *ISS - Pro Evolution Soccer* - a dokonce naznačili, že by se případně mohlo objevit i více verzí.

Takže popadněte svou kopii *ISS Pro Evolution 2* a vyplňte následující kupon nebo nám zamailujte na *janm@omegagroup.cz* a napište, co byste na nejlepší fotbalové hře v historii změnili, aby byla ještě dokonalejší.

Chceme slyšet, jestli by se vám líbily náročnější pohyby, zavedení pravidla o šestivteřinové lhůtě, kdy může brankář držet míč, lepší statistiky Beckhama, zařazení nových členů mužstev i naprosto originální nápady.

Nejlepší připomínka vyhraje exkluzivní fotbalové triko od Konami podepsané vývojáři *Pro Evolution Soccer*.



Pro Evolution Soccer MUSÍ OBSAHOVAT...

Ano, vaše fotbalová hra už je hodně dobrá, ale byla by samozřejmě ještě lepší, kdyby se zařídila podle následujících geniálních nápadů.

Jméno **Adresa**

Telefon **E-mail**

Chtěl/a bych:

POŠLETE TENTO KUPON NA ADRESU: *PES* SOUTĚŽ
PlayStation Magazín, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7. Kupony přijímáme nejpozději do konce února!



Rudá tvář: Doufejme, že tenhle pán bude mít v době, kdy hra vyjde, ještě kde pracovat.

FERGUSON PODRUHÉ

KDY BŘEZEN **KDO** UBI SOFT **KDE** WWW.UBISOFT.CO.UK

EXKLIZIVNĚ! Podařilo se nám vyčmuchat bombastickou novinku - chystá se další Fergusonovská hra!

Alex Ferguson's Player Manager 2001 (u nás dostal 7/10) je vynikající simulátor fotbalového managementu, který si na PlayStation získal spousty příznivců. Společnost Ubi Soft, jež má na kontě nestárnoucí titul *Rayman*, se teď pustila do pokračování nazvaného *AFPM 2002*.

Pro nedočkavé managery máme skvělé zprávy. Na rozdíl od jen lehce pozměněného pokračování *LMA Manager* představuje *AFPM 2002* totální přepracování všech hlavních prvků hry. Nová verze obsahuje například realističtější přestupový systém, který nezapomíná ani na hráče, již se právě rozhodují. Propracovanější budou také smlouvy a při hledání nových talentů můžete dokonce využívat služeb skautů.

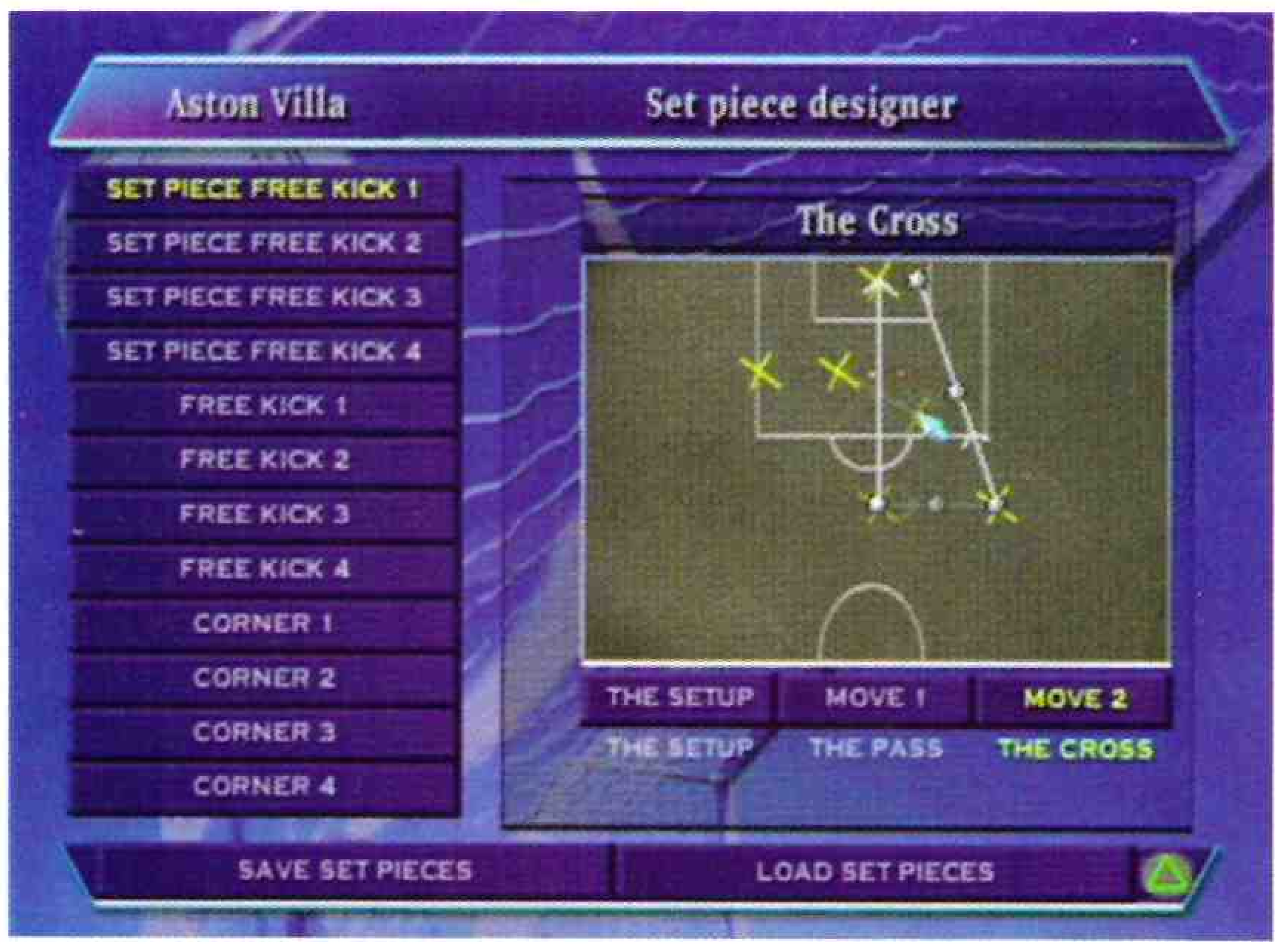
Kromě toho se tu objeví zbrusu nový tréninkový program, během něhož budete svůj čas dělit mezi skupinky a jednotlivé hráče a také nový systém plánování taktiky, díky němuž můžete na cestě k vítězství dokonale vyladit a promyslet všechny aspekty hry svého týmu. S pomocí nově zařazené služby Playing Position Analysis pak budete moci snadno kontrolovat, jestli se daný hráč hodí pro roli, kterou jste mu určili.

Asi nejvýznamnější změnou, kterou Ubi Soft slibují, bude ale zdokonalení AI hráčů i managerů během 3D her, což znamená, že svůj nový perspektivní přírůstek do týmu budete moci sledovat v celé jeho slávě přímo ve chvíli, kdy narazí na tvrdou realitu.

Tím ale blahodárné změny nekončí. Tým vám pomohou dovést k dokonalosti jak rozšířené možnosti pro hledání hráčů, tak kritické komentáře vašeho asistenta. Ubi Soft zdůrazňují, že budete moci hru hrát pod vlajkou osmi národů, mezi nimiž nechybí ani Belgie. Malinko divné je jen to, že i když hra nese v názvu Fergusonovo jméno, tým Skotska se do nabídky nevešel.



Kopněte to takhle: Ubi Soft slibují hafo změn oproti *AFPM 2001* (viz nahoře).





INFO KANONÁDA

ZMĚNY VE SQUARE

Poté, co se stal film *Final Fantasy* největším průšvihem v celé historii společnosti Square, se její šéf Hisashi Suzuki rozhodl odstoupit.



HRY NA SCÉNĚ

Londýnská Barbican Gallery bude od 16. května do září 2002 hostit první velkou herní výstavu roku 2002 v Británii. K vidění budou jak nejnovější hry, tak i herní smetánka minulého tisíciletí.



CO BYSTE UDĚLALI vy?



Proklestili jste si cestu do nitra pevnosti Strogg, kde je umístěn generátor přitažlivosti. Ale co se to děje? Najednou se před vámi objeví podivná dvounohá příšera, příliš deformovaná, než aby mohla pocházet z velkovýrobny hraček, a začne vám na hlavu házet hromady barelů! Otázka teď zní, budete pobíhat kolem a snažit se krýt nebo vytáhnete bouchačku a trochu poopravíte dupajícímu kyborgovi jeho zlodušskou kebuli?

A Budete opatrní a schováte se před střelami do bezpečí úkrytu. .... OTOČTE NA STRANU 00

B Vyskočíte s bojovým pokřikem a vrhnete se do bitvy. .... OTOČTE NA STRANU 00

KMOTR

Chcete vědět, co se děje v tajemném a utajovaném světě herního designu a vývoje? Tak to jste na správném místě. Kmotr vám každý měsíc prozradí pikantní novinky, které nenajdete v žádném jiném časopisu. Než abychom čekali, až nám z faxu v redakci *PSM* vylezou nějaké ty nejasné informace o chystaných vydáních, jak to chodí v ostatních časopisech, bude se Kmotr pídit po šťavnatých novinkách a vývojářskou sebranku bude nenápadně zpovídat přímo v jejich oblíbených hospodách.

A začneme zprávou o adaptéru na mobilní telefony (viz hlavní novinky v *PSM41*). Vnitřní zdroj ze Sony prohlásil, že tahle vysněná telekomunikační vymoženůstka už není jen čirou fantazií, ale že už si ji brzy budou moci ošmatat některé šťastnější kolegové hráči v Evropě. Přesné detaily o vydání zatím oznámeny nebyly, ale objevit by se měla někdy kolem Velikonoc a cenově se bude pohybovat mezi 15 - 20 librami (to v případě Velké Británie). Běhá rychlostí 9 kb/s, takže ji budete moct používat jako on-line verzi PocketStation a posílat si na ni data a minihry z PSone. Brzy bychom měli znát i přesné datum vydání a uvidíme, zda se něco podobného zprovozní i v ČR.

ORBÁRNA Novinky a drby, které náš neohrožený, problému znalý odborník vyloudil z vývojářů a producentů. Všechno jsou to věci tak čerstvé, že se z nich ještě kouří.



PS1 nebo PS2: Emulační program překlene rozdíl v oblasti grafiky a rychlosti.

Z jistého zdroje na Dálném východě dolehl k našemu citlivému hackerskému uchu šepot o tom, že nezávislá skupina japonských programátorů tajně pracuje na emulačním programu pro vylepšení možností PSone na úroveň PS2. To by znamenalo, že bychom od příštího roku mohli zaznamenat v PS1 hrách některé ze skvělých efektů, jež nabízí PS2, a také velké pokroky v oblasti grafiky a grafického detailu. Ne že by pak PS1 vypadala jako PS2, ale tenhle program by měl mít podobný účinek jako injekce steroidů. Žádné konkrétní tituly, kterých by se to mělo týkat zatím neznáme, ale kdo ví, třeba do příště něco vyšťouráme.

Kromě otevírání dárků a žužlání krocana trávil Kmotr vánoční svátky a zlom roku potácivým shromažďováním drbů na nekonečných mejdanech a obětavě za ně zaplatil několikanásobnou opičkou. Výsledky jeho snažení vám naservírujeme hned, jak mu přestane třeštit hlava.

„Výrobce herní série *Rollcage* ATD pracují na novém závodním titulu pro PS1."

Zvěsti hovoří o tom, že výrobce herní série *Rollcage* (*PSM12* 9/10, *PSM25* 9/10) ATD pracují na novém závodním titulu pro PS1 a použijí pro něj svůj skvělý závodní engine. Když uvážíme, jak moc se od původní verze lišila *Stage 2*, můžeme se těšit na další velké pokroky. Příznivci *Rollcage* se na tohle téma dozvědí další informace již příští měsíc.



Rollcage: Nový vylepšený závodní titul je na cestě z ATD.

INFO KANONÁDA

SCOOTER
Společnost Ubi Soft, významný dodavatel PS1 her, ohlásila vydání dalšího nového titulu pro nejoblíbenější konzolu na světě. Jmenuje se *Scooter Racing* a měla by být "ready" už v březnu. V příštím čísle se dozvíte víc.



ZÁVODY
Infogrames dementovali zvěsti hovořící o tom, že by se během roku mělo vydání dočkat svižné pokračování PS1 titulu *London Racer 2*. Sledujte tuto rubriku.



TONY 4?
Activision prohlásili, že chystají čtvrtý díl skateboardové série *Tony Hawk*. Dosud nebyly specifikovány platformy, na které hra vyjde, ale vzhledem k úspěchu třetího dílu jsme přesvědčeni, že Activision nezapomene ani na PSone. Vydání ovšem nečekejte dříve než po prázdninách letošního roku.

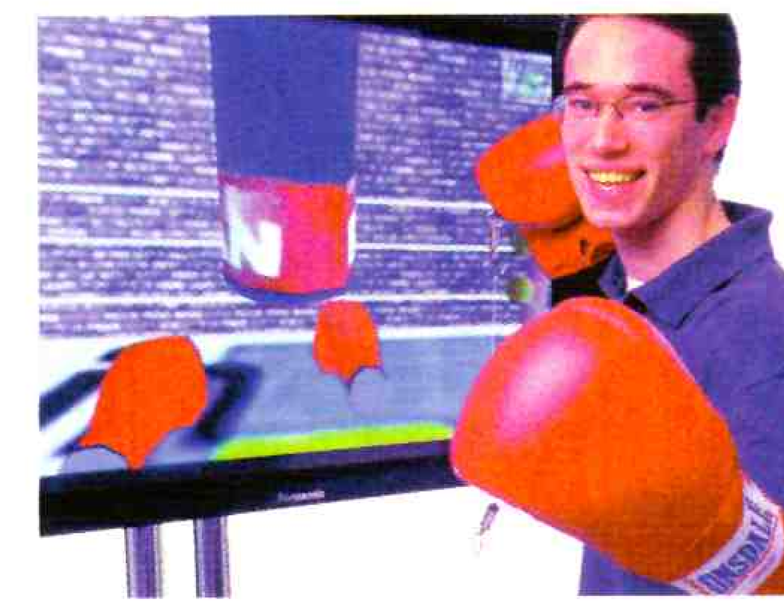
DIGIMON
I u nás po dokončení seriálu *Pokémon* začne běžet seriál *Digimon*. A díky bohu, tentokrát si je budete moci zahrát i na PlayStation. Kromě již vydané *Digimon World* jsou v Japonsku na světě už další tři (!!!) hry - zda se objeví i v Evropě, zatím netušíme, více si o konkrétních titulech řekneme v příštím čísle.

OMLUVA
V 45. čísle *PSM* došlo k politováníhodné chybě, když jsme u hry *GTA3* i přes naprosto přesvědčivé dílčí hodnocení a pozitivní text recenze uvedli verdikt 8/10. Správně je pochopitelně 10/10. Omlouváme se výrobcům hry, čtenářům i kolegovi Pavlovskému, na kterého bylo fandy *GTA* spácháno několik fyzických útoků. Děkujeme za pochopení.

JAKO V RUKAVIČKÁCH

KDY BUDOUCNOST KDO IN2GAMES KDE WWW.IN2GAMES.UK.COM

3D AKCE! Představujeme nejžhavější novinky interaktivního hraní.



Nejnovějším prototypem, který uvedl redakci *PSM* v úžas, je zařízení přenášející pohyb rukou do her v reálném čase.

Tzv. Game-Trak je duchovním dítětem jistého Brita jménem Elliot Mayers, který dokonce založil vlastní firmu - In2Games - aby celému projektu vytvořil potřebné zázemí.

„3D rozhraní dovoluje lidem interakci s prostředím," řekl *PSM*. Vyzkoušeli jsme si ho na boxerské hře a boxovací pytel se opravdu houpal správným směrem a reagoval i na sílu úderů.

Zařízení v současné době funguje jen ve spojení se specifickým softwarem, ale další modely by měly spolupracovat s množstvím her. Dal by si někdo interaktivní *Tekken 8*?

NAVIJÁKY

TROCHA RYBAŘENÍ

KDY BŘEZEN KDO TAKE 2 KDE WWW.TAKE2GAMES.COM

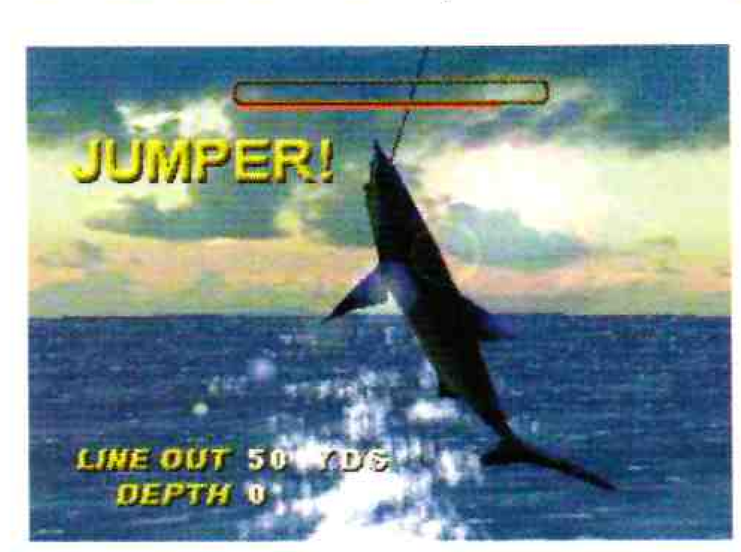
NA RYBY! Chytli jsme vám další kousek, abyste se měli čím ládovat.



Právě když jsme si mysleli, že je s rybářskými hrami konec, objevila se na hladině další. Tentokrát se jmenuje *Salt Water Sport Fishing* a pochází z dílen Take 2.

Hra vám umožní rybařit ve 12 "exotických rybářských rájích po celém světě" - podíváte se na Floridu, Bermudy, Aljašku, do Belize a Austrálie. Příznivce rybaření potěší, že můžete při hraní volit z 24 druhů ryb, deseti typů vlasců a dvaceti různých návnad.

Mluvčí společnosti Take 2 prohlásil, že vás hra bude obšťastňovat „třemi svižnými, napínavými režimy" - a to Arcade, Tournament (nahoďte, infarktová situace) a Recreation. No to jsme zvědaví.









MIMOZEM,ŤANÉ

KDY BŘEZEN 2002 KDO UBI SOFT KDE WWW.UBISOFT.COM

ET VOLÁ Oblíbený mimozemšťan 80. let bude mít konečně i svou hru!

ET - přátelský mimozemšťan a velká hvězda stejnojmenného filmu z 80. let bude mít brzy vlastní playstationovou hru.

ET: The Extra-Terrestrial je pestrá 3D adventura orientovaná na mladší hráče. Roztomilý mimozemšťan s vrásčitým krkem se na své intergalaktické cestě s mnoha zastávkami dostává na různé planety. Mimo jiné navštíví i planetu, z níž pochází, jistou super vyspělou civilizaci a také Zemi - a to zrovna o svátku Halloween. Vývojáři slibují spousty krásných světů s všemožnými druhy živočichů.

Samotný ET je vybaven souborem různých schopností, které mu pomáhají vypořádat se s všemožnými úkoly - mimo jiné zvládá telekinezi, uzdravování, umí omráčit srdcem a nesmíme zapomenout na jeho proslulý dlouhý prst. Dokáže také telepaticky ovlivňovat nepřátele, tak aby mu otevírali dveře, aktivovali spínače a vařili čaj. No, to poslední možná ne. Hra je prosta násilí, staví hlavně na souboru různých hlavolamů a plošinovkových a adventurních prvků a hrát ji samozřejmě mohou hráči všech věkových kategorií. Brzy vám o ní řekneme více.





Kde je Eliot? ET jde na procházku.

INFO KANONÁDA

INVAZE RPG!

Stále se šušká o tom, že by hráči ve Spojeném království mohli dostat do spárů japonské RPG *Hoshigami: Ruining Blue Earth.* Kvůli plánovanému uvedení na americký trh se pracuje



na jeho překladu do angličtiny a jde o typ hry s taktickým přístupem. Celé dobrodružství se odehrává v mírumilovném fantazijním světě, kde se kvůli náhlým přesunům vojenských jednotek rozšíří paranoidní panika, v níž uvízne i vaše postava. Líbit se určitě bude obzvláště fanouškům *FF Tactics*, ale na regálech obchodů ji nenajdete dřív než v dubnu.



MEGAMAN X6

KDY ÚNOR KDO CAPCOM KDE WWW.CAPCOM.COM

A ZASE Capcomovský Megaman znovu v akci. Už po šesté.

Arrgh! Reploidi útočí! Opět! Pošlete pro Megamana. Opět! Jo, náš 2D plošinovkový kámoš je zpátky a chystá se na další akci. Jeho minulé počínání v *Megaman X5* jsme v *PSM40* ohodnotili nepříliš lichotivými 2/10. A jak to tak vypadá, tahle lekce nestačila.

Megaman X6 bude side-scrollingová střílečko/plošinovka ve starém stylu. Prostě se prokousáváte úrovněmi plnými hlavolamů, střílíte nevítané nepřátele a potýkáte se s velkými bossy. Hráli jsme tenhle druh her už mnohokrát, a přestože si v nich dobře zastřílíte, není to nic, čím byste chtěli trávit dlouhé hodiny.

Megaman bude mít k ruce spoustu zbraní. Když je získáte, můžete je volně používat v každé následující úrovni. V praxi to znamená, že si můžete upravit arzenál tak, aby vám maximálně vyhovoval. Nevíte si rady se záplavou prťavých nepřátel, kteří na vás útočí všichni najednou? Prostě restartujte úroveň a prostřílejte si v jejich davu cestičku pětisměrnou bouchačkou.

V příštím čísle na vás bude čekat preview, kde se na *Megaman X6* podíváme trochu podrobněji.





Mega-pokračování: Šestý díl téhle plošinovky je na cestě.

PlayStation Magazín TOP 10 NEJPRODÁVANĚJŠÍCH HER

Žebříček deseti nejprodávanějších her sestaven ve spolupráci s firmou Presto CS.





















#	Hra	Vydavatel	Pozice	Hodnocení	PSM verdikt
1	FIFA FOOTBALL 2002	EA SPORT	NOVINKA V ŽEBŘÍČKU	PSM45 7/10	KUPTE
2	HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE	ELECTRONIC ARTS	MINULÝ MĚSÍC: 1	PSM46 8/10	KUPTE
3	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	ACTIVISION	NOVINKA V ŽEBŘÍČKU	PSM46 9/10	KUPTE
4	SYPHON FILTER 3	SONY	NOVINKA V ŽEBŘÍČKU	PSM45 9/10	KUPTE
5	SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO	ACTIVISION	MINULÝ MĚSÍC: 4	PSM43 9/10	KUPTE
6	WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES	ACTIVISION	MINULÝ MĚSÍC: 2	PSM40 9/10	KUPTE
7	THE ITALIAN JOB	SCI	MINULÝ MĚSÍC: 6	PSM42 8/10	KUPTE
8	SHEEP, DOG 'N' WOLF	INFOGRAMES	MINULÝ MĚSÍC: 10	PSM38 9/10	KUPTE
9	LMA MANAGER 2002	CODEMASTERS	NOVINKA V ŽEBŘÍČKU	PSM44 9/10	KUPTE
10	PANZER FRONT	JVC	MINULÝ MĚSÍC: 3	PSM38 9/10	KUPTE











Nepodceňujte svoje uši!

Jak hraje PlayStation?
Chcete si vylepšit svou PlayStation? Taky jste už znuděni tím pípáním a kvíkáním? Tak poslouchejte: dostat z téhle mašiny slušný zvuk je snazší a levnější, než byste si možná mysleli.

Text: Ed Ricketts **Foto:** Katherine Lane-Simms

Možná to ani netušíte, ale při vývoji her je docela velká pozornost věnována zvuku, ať už jde o děs nahánějící řev v *Resident Evil,* nadupaný skejťácký soundtrack v *Tony Hawk's 3* anebo výbuchy v *Quake II*. Na PlayStation je prostě spousta kvalitního zvuku a není důvod si jej nedopřát. A je škoda, že stará dobrá šedá bedna, ani její bezprostřední nástupce PSone nedokáží tenhle skvostný zvukový materiál samy o sobě reprodukovat. Tedy pokud - a v tom je ten háček - nevytáhnete onen RF kabel, který se s mašinou dodává a nezačnete hezky od začátku.

Vylepšete si zvukový systém novými kabely, slušnými reproduktory a najednou vám přijde strašně divné, jak jste bez zvuku vůbec mohli vydržet. Proč? Protože dobrý zvuk může mít skutečně zásadní vliv na to, jakým způsobem hrajete, ale hlavně prožíváte hry. Za chvíli budete slyšet každý krůček v *Alien Resurrection,* každý skok a náraz v *Hawkovi*, anebo taky protivný komentář v *ISS*. No tak, jděte do toho a ponořte se do zvuku.

Jak daleko až jít?

Jako obvykle, i zde je vše odvislé od toho, kolik peněz jste ochotni utratit. Nicméně chcete-li si systém po zvukové stránce vylepšit, máte v podstatě na výběr ze čtyř možností. Seřadili jsme je zde podle jejich cenové náročnosti:

- **stereo reproduktory**
- **stereo reproduktory plus subwoofer**
- **systém Dolby Surround nebo Pro Logic**
- **systém Dolby Digital**

Připojit dvojici stereo reproduktorů je přirozeně ta úplně nejjednodušší a základní možnost (tedy ještě můžete připojit mono reproduktor, ale o tom nemá ani cenu uvažovat). Už když použijete dva slušné stereo reproduktory namísto těch televizních, zjistíte, že se kvalita zvuku neuvěřitelně zvýšila. A to i když vlastníte sebelepší, sebedražší televizor - u všech platí, že zabudované reproduktory jsou podstatně horší než ty, které si koupíte zvlášť. Když si k tomu přidáte ještě subwoofer, získáte k jasnému a dobrému zvuku i mohutné basy.

Dalším krokem jsou zvukové systémy. Jak píšeme v rámečku „Obklíčeni zvukem" na následující straně, některé hry jsou kódovány ve formátu Dolby Surround, takže pokud jim jej poskytnete, odměnou vám bude vskutku nepředstavitelný sluchový zážitek. Zvuk v tomto formátu detailně sleduje dění na obrazovce, takže pokud se ve hře střílí za vámi, zvuk bude přicházet pouze ze zadních, efektových reproduktorů. Věřte nám, je to opravdu úžasný zážitek, a jakmile si na to zvyknete, budete si přát, aby všechny hry byly takové. Co se týče her jako takových, není mezi systémy Dolby Surround a Pro Logic velký rozdíl - oba svou práci zvládají skvěle.

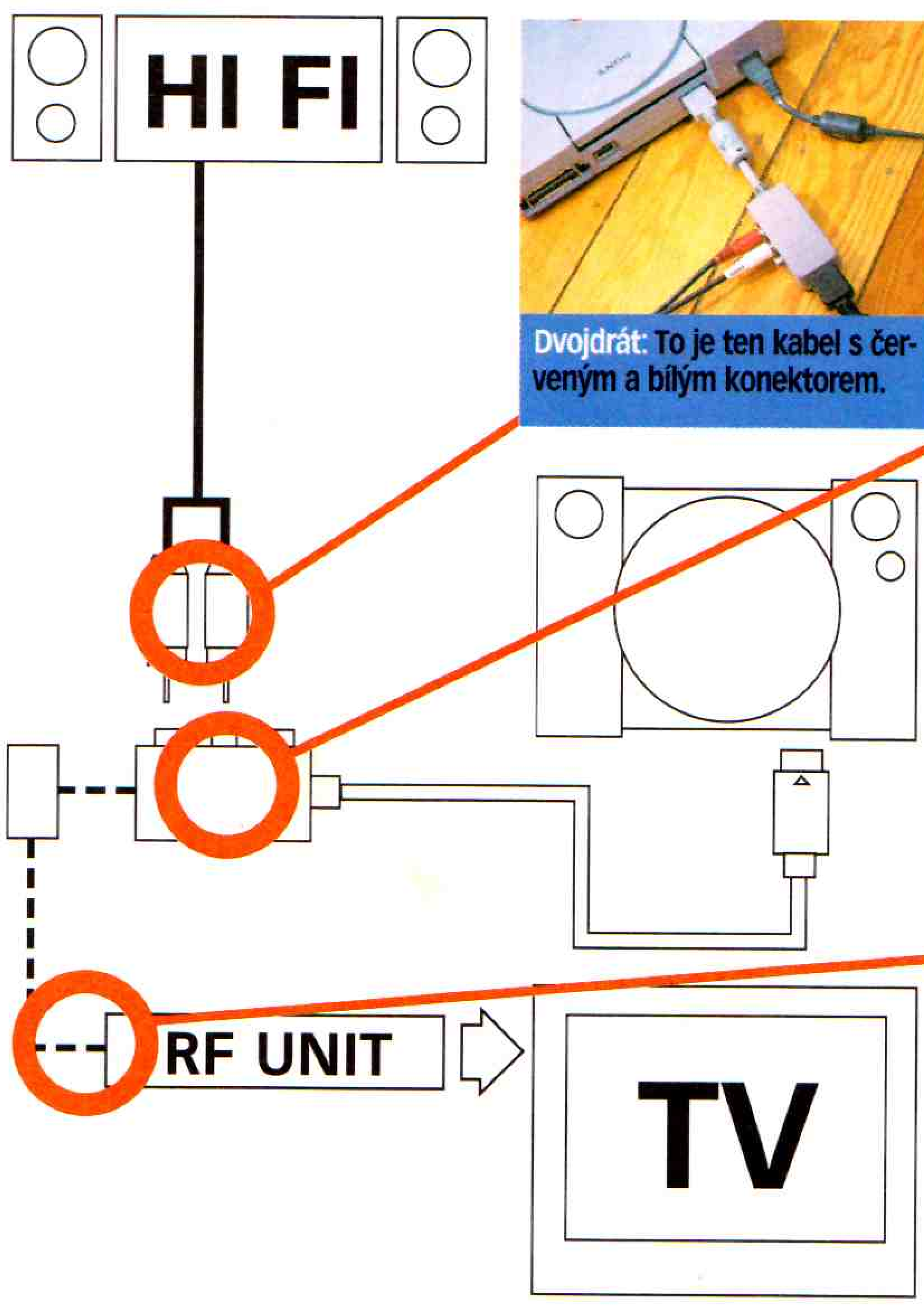
Nejdražším a taky nejlepším řešením je systém Dolby Digital. Pravda, žádná playstationová hra formát Digital nepodporuje ani nikdy nebude, nicméně DD je kompatibilní i se systémem Dolby Surround, takže i v tomto případě budete moci hrát hry v celé jejich zvukové nádheře. A co víc, stejný systém vám bude k dispozici i pro hudbu, přehrávání DVD filmů a četné budoucí aplikace, takže pokud uvažujete v dlouhodobější perspektivě, asi nejlepší investicí bude systém Dolby Digital. Ale pozor - takové systémy se pěkně prodraží.

Připojte to

Jak na to? Tak předně, standardní RF kabel není zvukově k ničemu - a to i proto, že je pouze mono. Vlastníte-li náhodou jeden z prvních modelů PlayStation, nebudete ani potřebovat adaptér, protože tyto mají zabudovaný levý a pravý audio výstup.

Jinak se neobejdete bez kabelu, který na jedné straně zapojíte do výstupu AV Multi Out, a na druhé získáte dva separátní kanály. Moc vám nepomůže kabel AV-SCART, a to proto, že jen málo hi-fi zesilovačů je vybaveno vstupem pro SCART. Doslova ideálním je adaptér **Guncon AV Adaptor** od firmy **Logic 3** - nabízí levý a pravý kanál plus extra video výstup pro světelné pistole Guncon. V České republice se podobné kabely shání velmi špatně, nemožné to však není a v nejhorším lze zvolit internet.

Samozřejmě pokud budete chtít adaptér připojit k hi-fi nebo reproduktorům, měl by vám stačit normální kabel k reproduktorům, standardní konektor používá většina reproduktorových systémů. Někdy se takový kabel dodává přímo se systémem, jinak jej lze za poměrně nevysokou částku zakoupit ve většině obchodů specializujících se na hi-fi příslušenství.



Dvojdrát: To je ten kabel s červeným a bílým konektorem.



Adaptér Guncom od Logic 3: Na víc než jen pistoli! Do červené a bílé zdířky zapojte červený a bílý kabel.



RF: Toto zapojte do AV adaptéru a posléze do televize, jako normálně. Můžete, a měli byste, použít zásuvku SCART.

OBKLÍČENI ZVUKEM!

Přirozeně každá PlayStation umí stereo (tedy dvojkanálový) zvuk a přinejmenším tuto funkci nabízí i každá hra. Ale pozor! Budete-li mít správné vybavení, můžete z mnohých her dostat i zvuk v kvalitě surround - a to díky tomu, že několik novějších titulů nabízí dokonce podporu pro formát Dolby Surround.

Při hardwarovém dekódování dostanete z formátu Dolby Surround čtyři výstupní kanály: levý, pravý, centrální a surround, což znamená efekty, hudbu a vše ostatní, co je přesně umístěno do soundtracku titulu. Kroky se tak skutečně ozývají za vámi, šrapnely létají zprava doleva, exploze vás doslova pohlcují: surround zvuk je prostě a jednoduše úplně nový zážitek.



Co je Dolby?

Na Dolby Surround je dobré to, že lze formát vložit do normální stereo stopy, takže hry, které tento formát podporují, běžně fungují v režimu stereo i na obyčejných systémech. Aby byl efekt úplný, budete ovšem potřebovat pět reproduktorů a taky dekodér podporující formáty Dolby Surround nebo Pro Logic; dnes lze naštěstí sehnat dost poměrně levných systémů, které obsahují vše nezbytné.

No dobrá, ale co je tedy to Dolby Digital? Nejnovější spotřebitelská technologie surround sound, v současné době používaná na DVD a v digitálních televizorech. Tato technologie nabízí úžasných 5.1 kanálu zvuku: levý, pravý, střední a dva nezávislé zadní kanály. Ona „1" je kanál pro subwoofer, zajišťující basové efekty. Bohužel zvuk kódovaný ve formátu Dolby Digital je velmi náročný na kapacitu, a tak se vejde pouze na DVD, nikoli na CD - je tudíž jasné, že na discích s hrami pro PlayStation se jej nedočkáme.

A aby to všechno bylo ještě komplikovanější, jak Dolby Surround, tak Dolby Digital se neobejdou bez dekodéru (tedy přístroje, který zvuk nějak rozplete) a zesilovače, který by zvuk uvedl do takové podoby, aby bylo možné jej přehrávat. Naštěstí dnes už většina těch levnějších řešení (takových, co obsahují všech pět reproduktorů) má dekodér i zesilovač zabudované.



Top 10 Ozvučení

Deset her s nejlepším zvukem. Ale pozor, říkáme zvukem...



Alien Resurrection – Klap, klap, klap ááááááááchh...



Mat Hoffman's Pro BMX – Skvělé skejťácké vypalovačky.



Tomb Raider – Chcete slyšet výstřely jako ve skutečnosti?



Silent Hill – Až zazvoní ten telefon, fakt se poděláte.



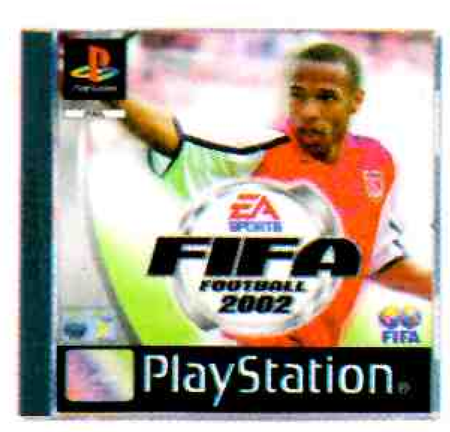
Tekken 3 – Praskot kostí a údery do měkkých tkání.



Wipeout – Jízda jak ve skutečnosti. Naprostý ráj.



Gran Turismo 2 – Chcete slyšet řev motorů jako naživo?



FIFA 2002 – Račte vstoupit do fotbalové Radosti FX.



Resident Evil 3 – Řev a kvílení v naprosto realistické podobě.



Music 2000 – Jak doopravdy znějí vaše hudební výtvory?

DIGITHEATRE

CENA: CCA 14.000 KČ
VÝROBCE: VIDEOLOGIC
WEB: WWW.VIDEOLOGIC.COM

Tak tady to je, smetánka mezi reproduktorovými systémy. Ano, přesně tak, Dolby Digital v celé své kráse: dekodér, šest zesilovačů a šest reproduktorů, to vše v jednom balení.

Pokud si budete kupovat systém Dolby Digital jen pro PlayStation, je to přehnané a navíc plýtváte penězi. Na druhé straně, možná už vlastníte DVD přehrávač (třeba PS2) - a máte-li doma takovou mašinu, jistě ji budete chtít využít co nejvíce, přirozeně s využitím slušného ozvučení. Potom je DigiTheatre jedním z vůbec nejlevnějších způsobů, jak toho dosáhnout.

Hlasitost především

Jelikož konzole PlayStation produkuje pouze stereo zvuk, nastavili jsme systém na dva přední reproduktory a subwoofer, přičemž jsme hodnoty nastavili tak, aby basové frekvence produkovaly všechny reproduktory.

Dokonce i bez středového reproduktoru a dvou zadních efektových satelitů byl výsledek naprosto fantastický. Tento systém je postaven hlavně se zřetelem k hlasitosti - čím hlasitější hudba, tím lépe hraje. Od basů až po ty nejvyšší frekvence jsou všechny zvuky naprosto jasné, silné a čistě definované, byť basy vycházející z masivního subwooferu jsou překvapivě tlumené - na druhé straně zase nedochází k rušení ostatních frekvencí, což bývá častý problém u lacinějších subwooferů.

DigiTheatre si poradí stejně dobře s hrami, hudbou i filmovým zvukem. Za tuto cenu je to skutečná láce - tedy pokud potřebuje nějaké kompletní zvukové řešení. Ale pozor, opakujeme: chcete-li ze systému dostat maximum, potřebujete DVD přehrávač!

VERDIKT – Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 10/10
Je to docela drahé, ale člověk není tak bohatý, aby si mohl kupovat levné věci.





Zásuvko ke mně čelem: Hlavně to nepoplést.



Drahé, říkáte: Může se to tak zdát, ale někdy stojí stejně samotný zesilovač.





Akční zvuk: Výsledek je jasný, čistý, silný.

ARENA 515

CENA: 3300 KČ
VÝROBCE: LABTEC
WEB: WWW.LABTEC.CZ



To, co vidíte na obrázku před sebou, to je v podstatě známý Surge-17 s extra párem maličkých reproduktorů. Ty si v místnosti postavíte za sebe a svěříte jim funkci surround. Ony jsou vlastně všechny komponenty v sestavě Arena tytéž jako v Surge, rozdíl je pouze ve způsobu nastavení. Sestava Arena je určena pro čtyřkanálovou zvukovou kartu v počítači, která zajišťuje dva separátní výstupy: jeden pro přední kanály, druhý pro zadní. PlayStation sama toto neumí, ovšem u Labtecu vymysleli šikovné řešení.

Matrix zvuk

Do subwooferu je zabudována šikovná věcička jménem M3D Matrix Surround, která dokáže z jakéhokoli stereo zvuku udělat kanál v surround sound. Takže i když hry pro PS1 jsou pouze v režimu stereo, Arena dokáže surroundový kanál z příchozího signálu jaksi „vyrobit" a odeslat na zadní reproduktory. Vymakané, co?

Přední a zadní reproduktory mají oddělené ovládání hlasitosti, bohužel hlasitost subwooferu upravit nelze, ani objem basů, které mají být na něj odesílány.

A jelikož reproduktory jsou stejné jako v Surge, velmi podobný je i zvuk. Nicméně používat systém Arena na přehrávání hudby nedoporučujeme, a to ani tehdy budete-li chtít stereo CD poslouchat ve formátu pseudo-surround. Nicméně za pohled to jistě stojí.

VERDIKT – Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 7/10
Dobrý zvuk má překvapivě výrazný vliv na hratelnost.

ZVUKOVÉ BAJTY

JAK TO OŠIDIT

Vedle „opravdových" surround formátů najdete i spoustu dalších metod, jak surround sound napodobit s pomocí pouhých dvou reproduktorů.

Možná jste se už setkali s technologiemi typu 3D Phonic od JVC, QSurround od stejnojmenné firmy, Virtual Dolby Surround nebo SRS TruSurround. Všechny tyto technologie určitým způsobem zpracovávají stereo zvuk tak, aby budil dojem, že vychází z širšího prostoru.

I když jsou některé z nich poměrně efektivní, žádná z těchto technik není stejně dobrá jako skutečný surround sound - často dochází k distorzi zvuku, a pokud nesedíte přesně na tom správném místě, bývá obtížné zamýšleného efektu vůbec dosáhnout. Tyhle technologie vám jsou k něčemu pouze tehdy, nemáte-li v místnosti dostatek místa na satelitní reproduktory anebo se vám nechce utrácet za kompletní sestavu.

FPS1500 FOUR POINT SURROUND

- **CENA:** CCA 2800 KČ
- **VÝROBCE:** CREATIVE
- **WEB:** EUROPE.CREATIVE.COM



Šedivá záležitost: Určené hlavně pro počítačové zvukové karty se 4kanálovým výstupem, ale lze použít i pro PS1.

Sestava 1600 obsahuje čtyři satelitní reproduktory a výrazný subwoofer, který si jako obvykle můžete dát v podstatě kam chcete, ovšem vzhledem k tomu, že nemá ochranu proti interferencím, nestavte jej nikam blízko televize. Čtyři satelity jsou malé a krychlovité, ovšem podstatně výkonnější než ty, které jsme viděli u Areny.

Pro připojení systému k PlayStation budete jako obvykle potřebovat kabelový AV adaptér, a to takový, který bude mít vstupy pro minijacky. Na subwooferu jsou dva audio vstupy, jeden pro přední kanály, druhý pro zadní efektové. V případě PS1 samozřejmě použijete pouze ty dva přední, bohužel zde není žádná funkce „virtuální surround", jakou nabízela Arena - dva zadní kanály tak vlastně máte zbytečné.

Osolte basy

Navzdory svému miniaturnímu vzhledu hraje FPS1500 zatraceně dobře. Hlavně 17wattové basy jsou skvělé, silné a nezastřené, ani neruší ostatní zvuk. Tomu ostatně napomáhá i separátní ovládání basů, takže jejich úroveň si můžete sami nastavit.

I satelity jsou po stránce výkonu hodně dobré a podle všeho disponují podstatně větším frekvenčním rozpětím než satelity u Areny. Je nicméně zarážející, že hlasitost předních reproduktorů nelze měnit odděleně od zadních.

Celkově je FPS1500 velmi dobrou sestavou a ve své cenové úrovni možná i nejlepší.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 8/10

Špičkový zvuk, ovšem nemá pseudo surround sound, a tak to na nejlepší známku není.

SURGE-17

- **CENA:** CCA 2800 KČ
- **VÝROBCE:** LABTEC
- **WEB:** WWW.LABTEC.CZ



Houpající se podlaha: Chcete-li maximum basů, umístěte subwoofer na podlahu.

Pod názvem Surge-17 se skrývá další krok v odklonu od špatných počítačových reproduktorů, přesto soustava není o tolik dražší. Surge má 15wattový subwoofer ve dřevě pro basy a dva malinkaté satelity, které mají na starosti vyšší frekvence.



Žádné nuance

Když pustíte hru, poznáte rozdíl okamžitě. Extra basy otřásají podlahou a exploze i další efekty tak dostávají pořádný grunt. Aby bylo jasno, tenhle subwoofer není stavěn pro nějaké nuance a i proto se může po čase omrzet. Satelity jsou podstatně horší - jsou malé a lehké, takže si člověk, jak ze sebe vůbec můžou něco vymáčknout. Výsledek dojmu odpovídá, zvuk je totiž příliš ostrý a plechový. U her to zas takový problém není (a Surge je především pro hry), ovšem ani chvilku nepřemýšlejte o tom, že byste je mohli použít i na hudbu. Veškeré nuance v hudbě totiž zahladí dupající subwoofer. Stejně tak není možnost ovládat hlasitost subwooferu odděleně od satelitů, ani nelze změnit přechodovou frekvenci (tedy jaký objem basů bude odesílán na subwoofer).

A hodnocení? Máme před sebou malou, nenápadnou sestavu, kterou snadno uvedete do provozu a která má dostatek hlasitosti, aby byl rozdíl poznat.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 7/10

Hi-fi to zrovna není, ale pro ty, kteří nechtějí příliš utrácet, to rozhodně není špatné řešení.



SIROCCO SPIRIT

- **CENA:** CCA 8000 KČ
- **VÝROBCE:** VIDEOLOGIC
- **WEB:** WWW.VIDEOLOGIC.COM

Pod názvem Sirocco Spirit se skrývá pár reproduktorů, které by se jistě neztratily ani v nejednom hi-fi systému. A vzhledem ke svému robustnímu designu s kovovým pouzdrem nejsou ani žádná pírka.

I tyto reproduktory jsou určeny především pro počítačové systémy, nicméně není důvod, proč je nepoužít pro PlayStation. Podstatné je hlavně to, že odpovídají i hi-fi standardům, alespoň co se reproduktorů k desktopům týče, a oba reproduktory jsou silně magneticky chráněné.

Rozjeďte to

Takže stručně, hrají dobře? Jo - hrají fantasticky. Na reproduktor dostanete plných 25 wattů, což bohatě stačí na to, abyste sousedy připravili o klidný spánek do konce života. Zvuk je hluboký, přesný a jen s hodně malou úrovní distorze, dokonce i při vysokých hlasitostech.

Sestava neobsahuje subwoofer, a to z jednoho prostého důvodu - není jej prostě zapotřebí. Navíc tyto reproduktory představují i skvělou partii pro hudbu a cédéčka na nich hrají naprosto úžasně. Sestava má dvě sady vstupů, takže klidně můžete mít zapojené PS1 a zároveň poslouchat hudbu z CD přehrávače. Dost promakané, ne?

Jasně, za ty peníze to není vůbec zadarmo, ovšem zase nejde o žádnou lacinou záležitost v negativním smyslu a reproduktory použijete i na více věcí.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ 8/10

Solidně udělané, nabízejí brilantní zvuk, takže se člověk určitě nesplete.

Vyhrajte

Desktop Theater 3500 Digital



Máte jedinečnou příležitost vyhrát reproduktorový systém PlayWorks **DTT3500 Digital** od firmy Creative v ceně přes 12 tisíc korun! Systém je vysoce výkonný reproduktorový systém Dolby Digital vyvinutý speciálně tak, aby přinášel neuvěřitelné výsledky spolu s herní konzolí PlayStation2. Využít ho lze pochopitelně i ve spojení s PSone - jedná se zkrátka o kompletní řešení pro reprodukci prostorového zvuku, které vám dá špičkový zvuk na úrovni nejlépe ozvučených kin při sledování filmů, hraní her či poslechu hudby.

Opravdu jedinečná nabídka. A to navíc není vše, pro druhého šťastlivce máme **FPS1600 Four Point Surround**, jehož recenzi naleznete na předchozí straně. Co udělat? Stačí, když správně zodpovíte dvě otázky, nalepíte ústřižek z rohu stránky na korespondenční lístek a pošlete nám ho s heslem "Zvuk" do redakce nejpozději do konce února 2002. Adresa je: PlayStation Magazín, Omega Publishing, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7.

1. Jakého nejkvalitnějšího formátu zvuku je schopna PSone?
a) Stereo
b) Dolby Surround
c) Dolby Digital

2. Jaký následující výrobek nevyrábí společnost Creative?
a) Digitální audiopřehrávače
b) Televize
c) Reproduktorové soustavy

PSM 47 REPRO

„Nemůžu si pomoct, proč příšery vlastně děsí malé děti?"



MONSTER, MONSTER!

Přinášíme rozhovor s geniálními tvůrci filmu *Monsters, Inc.* a podíváme se i na ten děsivě úspěšný film...

VYDĚSTE NÁS!

FAKTA

DATUM VYDÁNÍ: **31. LEDNA**

VÝROBCE: **PIXAR DISNEY**

PROČ BY NÁS TO MĚLO ZAJÍMAT: **STEJNÝ TÝM, KTERÝ UDĚLAL FILM *PŘÍBĚH HRAČEK*. JO A TAKY JE TU HRA (VIZ STRANA 24)**

REŽISÉR: **PETE DOCTER**

POČET PŘÍŠEREK ZRANĚNÝCH BĚHEM PRÁCE NA FILMU: **ŽÁDNÁ**

VÍCE INFORMACÍ: **WWW.PIXAR.COM**

Text: Nick Ellis



Kámoši z Pixaru: Pete Docter (vlevo) a John Lassetter.

Když se těsně před Vánocemi objevil film *Monsters, Inc.* v amerických kinech, okamžitě zlámal všechny rekordy mezi animovanými filmy. Úspěšný film teď zamířil i do Evropy a v těsném závěsu jej následuje i herní verze (kompletní recenzi najdete na straně 24). No a my se vydali za těmi génii, kteří to všechno zpunktovali, totiž za šéfem studia Pixar a režisérem *Příběhu hraček* a *Život brouka* Johnem Lasseterem a bývalým animátorem Petem Docterem, který zase režíroval *Monsters, Inc.* S nimi jsme si povídali o filmu i o tom, proč příšery děsí malé děti.



Radioaktivní děti: A příšera prchá.

Q&A

PSM: Tak, který z vás měl strach, že má pod postelí příšeru?

PD: Když jsem byl malý, měl jsem pokojík plný příšer, které se schovávaly a chtěly mne děsit. Myslím, že něco takového se přihodilo všem z nás (John Lasseter vědoucně přikyvuje). Dnes mám dvě malé děti, a tak si pořád kladu otázku, proč ty příšery malé děti děsí.

PSM: Protože děti jsou v pohodě, ne?

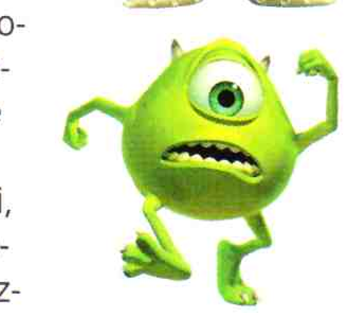
PD: Jasně! To je ono. Děti jsou v pohodě, šijí s nimi všichni čerti, a tak možná příšery chtějí něco z téhle energie urvat. Hlavně jim určitě jde o jekot, který zachycují a přetvářejí do čehosi, co bychom mohli přirovnat k jadernému palivu. Tahle myšlenka se mi hrozně líbí, právě proto, že je totálně uhozená. Díky tomu můžeme ve filmu taky vytvořit svět, v němž se příšery budou bát dětí.

PSM: V jakém bodě jste do celé záležitosti pustili herní návrháře?

PD: Na hře se začalo pracovat před dvěma lety, tedy zhruba tři roky poté, co mne myšlenka na tento film poprvé napadla. Chtěli jsme, aby hra byla hotová co nejdříve, ale příběh procházel různými změnami. Celý příběh se původně točil kolem 32letého muže, takže kdyby na hře začali dělat hned zkraje, hodně jejich práce by přišlo vniveč.







INFO



Z titulků na konci filmu se dozvíte, že během práce na filmu dal 600členný tým vzniknout 49 příšerám a že „žádná příšera neutrpěla během filmování sebemenší zranění".

PSM: Takhle to vypadá, že vniveč nepřišla ani sekunda.

JL: Ano, hra je skutečně skvělá. Když děláte hru, je třeba všechny postavičky nějak uvést do pohybu, oživit je. My chtěli příšery obdařit vlastními životy, takže nestojí jako solné sloupy - chodí, dýchají, rozhlížejí se kolem sebe.

PD: S některými postavami je to ovšem snazší, jiné jsou naopak problematické. Třeba takový Sully má ve filmu na hlavě 3,2 milionu chlupů - herní návrháři proto museli vyřešit, jak na sebe položí jednotlivé textury. Nakonec se jim to ale podařilo.

PSM: No a jak to bylo s příběhem? Hádali jste se o něj?

JL: Autory hry jsme dokonce podněcovali, aby příběh obohacovali o nové nápady a prvky, ovšem s podmínkou, že zůstanou věrni duchu filmu. Stálo je hodně práce přijít s nějakým logickým vysvětlením světa příšer, včetně děsivých simulátorů. Tak například ve hře nemůžou děti jen tak pobíhat, protože - z hlediska vývoje filmu - právě Boo vběhne jako první do továrny, kde si všichni zaměstnanci myslí, že jsou děti ozářené.

PSM: Takže návštěva v továrně v *Příšerky, s.r.o.* je něco na způsob naší exkurze do Pixaru?

JL: No úplně, snad jen že tady v Pixaru máme bazén, tělocvičnu, koloběžky a taky tu nejlepší kavárnu v celém San Francisku. A coby návštěvník musíte nosit odznak z *Příběhu hraček*, na kterém je napsáno „cizinec zvenčí".

Jak ječí malé příšerky

Ano, ty chytré hlavičky z Pixaru a Disneys Atudios opět spojily síly a z klobouku nevytáhly králíka, nýbrž něco úplně speciálního. Totiž film kombinující silný příběh, brilantní scénář a naprosto úžasnou počítačovou animaci. A aby postavičky působily skutečně živým dojmem, mluví je v originálu hollywoodští herci jako John Goodman, Billy Crystal či Steve Buscemi, takže doufejme, že český dabing nezůstane své vynikající pověsti nic dlužen. Jako film jsou *Příšerky, s.r.o.* v mnohém dokonce ještě lepší než jeho pixarovští předchůdci *Příběh hraček, Příběh hraček 2* a *Život brouka.*

RECENZE NA FILM!



Magické oko: Mike a jeho rozšířená zornička.

„Základem každé scény je dokonalé načasování."

Film má dvě ústřední postavy, jednu malou, jednu velkou, Jamese P. Sullivana, přezdívaného „Sully" a Mika Wazowského. Ti pracují v elektrárně Monsters, Inc., kde vyrábějí elektrický proud pro své domovské město Monstropolis. Elektrárna je propojena dveřmi s reálným světem, v němž příšery bez skrupulí získávají energii z jekotu malých dětí - ty jsou pro elektrárnu toxickým zdrojem energie, který je po toxické stránce srovnatelný s uranovými pruty.

Když ovšem Sully jednou nedopatřením vpustí do továrny čtyřleté dítě, strhne se pravé peklo. Příšery - v domnění, že všechny děti jsou radioaktivní - propadají naprosté panice a prchají. No a malou holčičku musí do bezpečí dopravit naše dvojice hlavních hrdinů.

Základem každé scény je dokonalé načasování a taky nespočet zápletek. U Pixaru rovněž pořádně zapracovali na používaných technologiích, takže postavičky jsou vyvedeny úžasně detailně, a to včetně emocí. Hezký dojem z filmu završuje originální soundtrack z pera skladatele Randyho Newmana. Jedinou chybičku vidíme v tom, že - navzdory satirické kritice velkých koncernů a rodičovské odpovědnosti - film je oproti dvěma dílům *Příběhu hraček* spíš pro děti než pro dospělé.

● **Nick Shave**

VERDIKT

Oficiální Český **PlayStation** Magazín

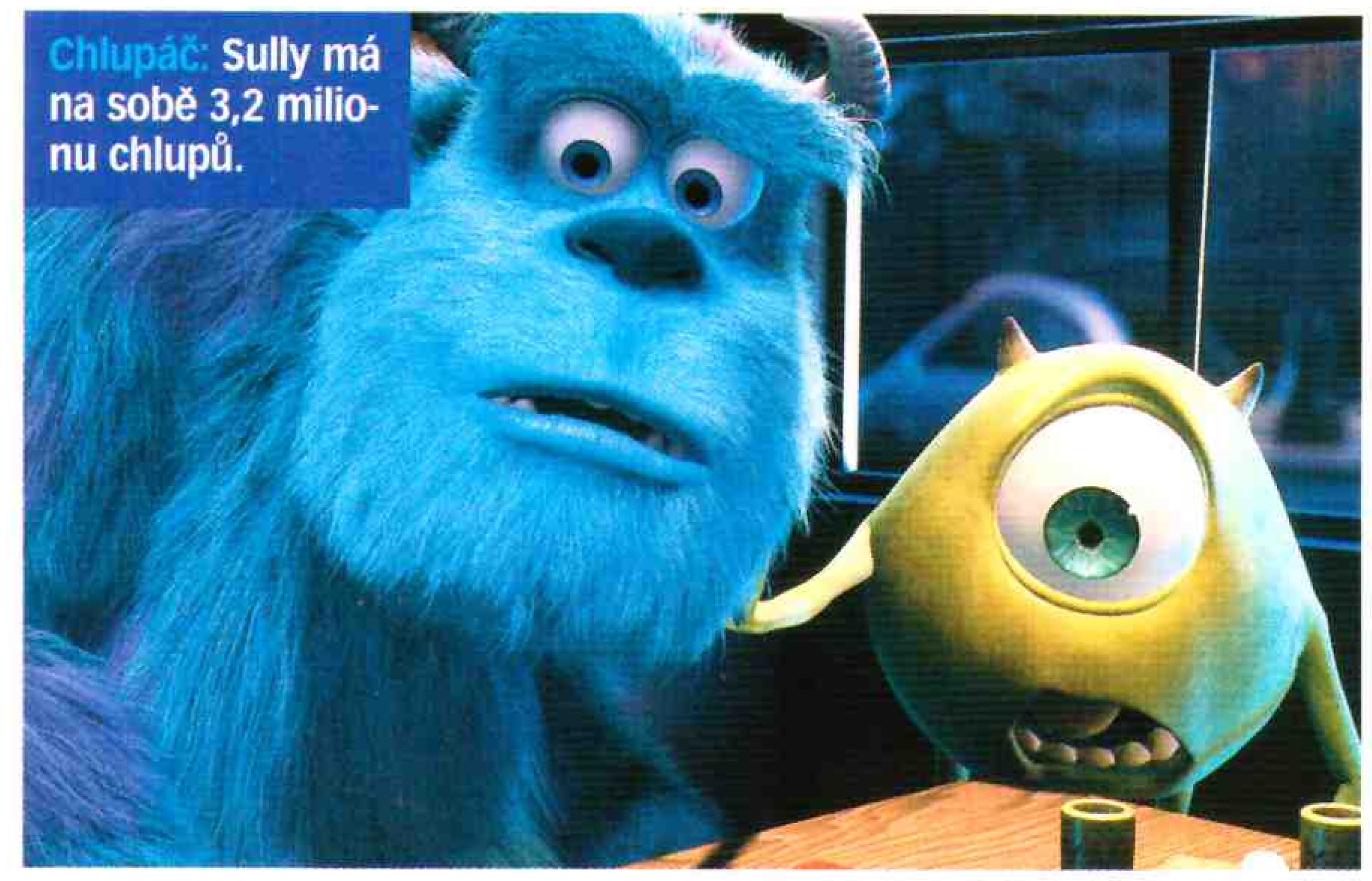
CELKOVĚ 8/10

Roztomilá a inteligentní zábava - rozhodně si to nenechte ujít!

INFO



Monsters, Inc si vydělal za pouhé tři dny 62,5 milionu dolarů, což je pro animovaný snímek rekord.



Chlupáč: Sully má na sobě 3,2 milionu chlupů.



Hororoví hrdinové: Sully a Mike musejí zachránit továrnu.





Příšery děsí: Mike se chystá vyděsit nějaké dítě.



Kasovní trhák: *Monsters, Inc.* byl obrovský hit.

Pixar Studios

Film ***Příšerky, s.r.o.*** se podobně jako neuvěřitelně úspěšné filmy *Příběh hraček* a *Život brouka* zrodil v kalifornském Pixar Animation Studio ve spolupráci se společností Disney, která film distribuuje a zajišťuje marketing.

Studio Pixar vzniklo počátkem osmdesátých let, když se bývalý animátor od Disneye John Lasseter přidal ke skupině, jež měla zajistit speciální efekty pro Lucasův film *Hvězdné války.* O několik let později skupinu od Lucase odkoupil zakladatel společnosti Apple Steve Jobs a pojmenoval ji Pixar. Následovala řada oceněných krátkých animovaných počítačových filmů a reklam.

V roce 1991 začal Pixar spolupracovat se společností Disney a výsledkem jejich partnerství byl celovečerní animovaný film *Příběh hraček*, vůbec první film na světě, který byl celý vytvořen počítačem. Zbytek už znáte.

Na **straně 24** si přečtěte exkluzivní playtest hry!



„Proti monstrům existuje jen jediná obrana - přetáhnout si peřinu přes hlavu."

PSM EXKLUZIVNĚ!

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **LEDEN**
VYDAVATEL: **SONY**
VÝROBCE: **A2M**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

SPIDER-MAN 2
PSM43 9/10
Navazuje na jedničku. Dějem i kvalitou. Skvělé.

APE ESCAPE
PSM16 9/10
Lov příliš intelektuálních opic. Zábava.



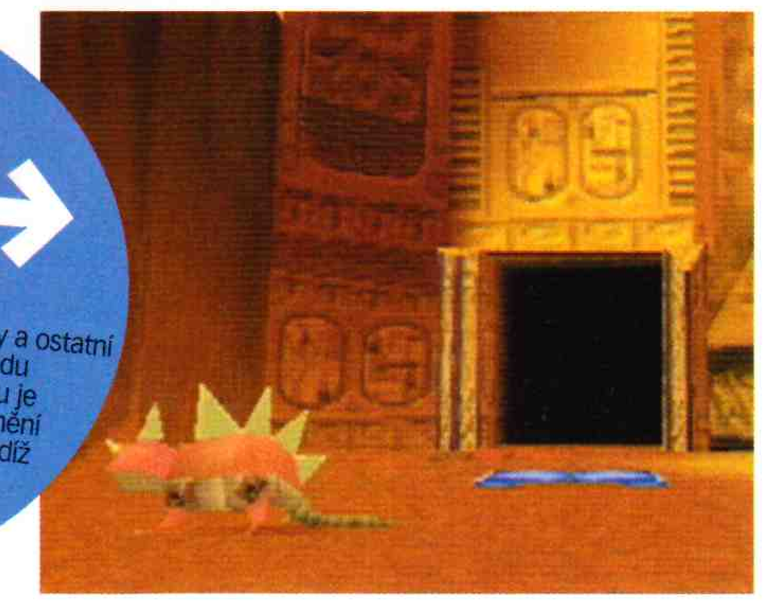
Cliffhanger: Sully je pro získání slizu nucen občas dělat divné věci.



Opičí dráha: Mike se právě chystá ke skoku. Připravte záchrannou síť.

TOP TIP

Co je uvnitř?
Dávejte bacha na páky a ostatní mechanismy. Kupříkladu před touhle pyramidou je jeden spínač, který změní celý vnitřek stavby, tudíž se jedněmi dveřmi dostanete až do čtyř levelů.



MONSTERS, INC. SCARE ISLAND

Playstation plný monster a Scullyová a Mulder nikde.

Monstra. Co o nich víme? Moc ne. Jen to, že přebývají ve skříních a pod postelemi, aby odtamtud v noci vylézali a děsili všechny, kteří ještě nedozráli k vlastnímu občanskému průkazu. Existuje proti nim jen jediná obrana - přetáhnout si peřinu přes hlavu a do svítání zpod ní nevystrčit nos. Ano, ve věku letů na cizí planety a atomových bomb jsme stále - stejně jako naši předci a předkové našich předků - odkázáni na ubohou peřinu. Vědci zaspali. Možná se bojí vystrčit nos zpod peřiny.

Ovšem jestli si myslíte, že to monstra nějak baví, tak to jste na omylu. Je to práce jako každá jiná. Večer v šest vstávají, vyčistí si tesáky hnisem, rozcuchají si chlupy, podpaží si vystříkají potem ve spreji a jdou do roboty. Píchačky, pracovní oděv, rozpis úkolů a může se začít makat. A žádná přestávka na oběd.

Samozřejmě, každá práce má své úderníky. Nositelem řádu strašidelné práce je dvojice bubáků Michael Wazowski a James P. Sullivan, zvaný též Sully. Ten první je velká zelená koule vybavená jedním okem a ten druhý je modrý obr s trčícími tesáky. Oba dva jsou ve své práci tak úspěšní, že o nich byl dokonce natočený celovečerní film. A podle filmu samozřejmě hra.

Na rozdíl od většiny her, které se snaží kopírovat filmy s preciznostì zkušeného padělatele, tahle gamesa jde svou vlastní cestou. V podstatě se její děj odehrává ve speciálním výcvikovém táboře, kde se oba hrdinové snaží předvést své profesionální schopnosti. Čili - strašit děti.

Ovšem aby tahle hra nepřinášela mladším hráčům nežádoucí vzpomínky na to, jak se před rokem počůrali, když za nimi vrzla skříň, jsou ve hře strašeni jenom cvičné robotické děti. Ti se nepočůrávají, nedostávají hysterické záchvaty - jenom hezky a čistě explodují (což normální děti bohužel ne-

„Nositelem řádu strašidelné práce je dvojice bubáků - první je jednooká zelená koule, druhý je modrý obr s tesáky."

MŮŽETE...



● **CHYTAT BROUKA**
Randall je váš konkurent a nepřítel. Tahle malá fialová mrcha se snaží trumfnout Sullyův strašicí rekord. Dokonce si vás troufá vyzvat na závody! A ne jednou, zkouší své štěstí několikrát - pokaždé v jiném prostředí. Sice z vítězství nic moc nezískáte, ale je to docela zábava.

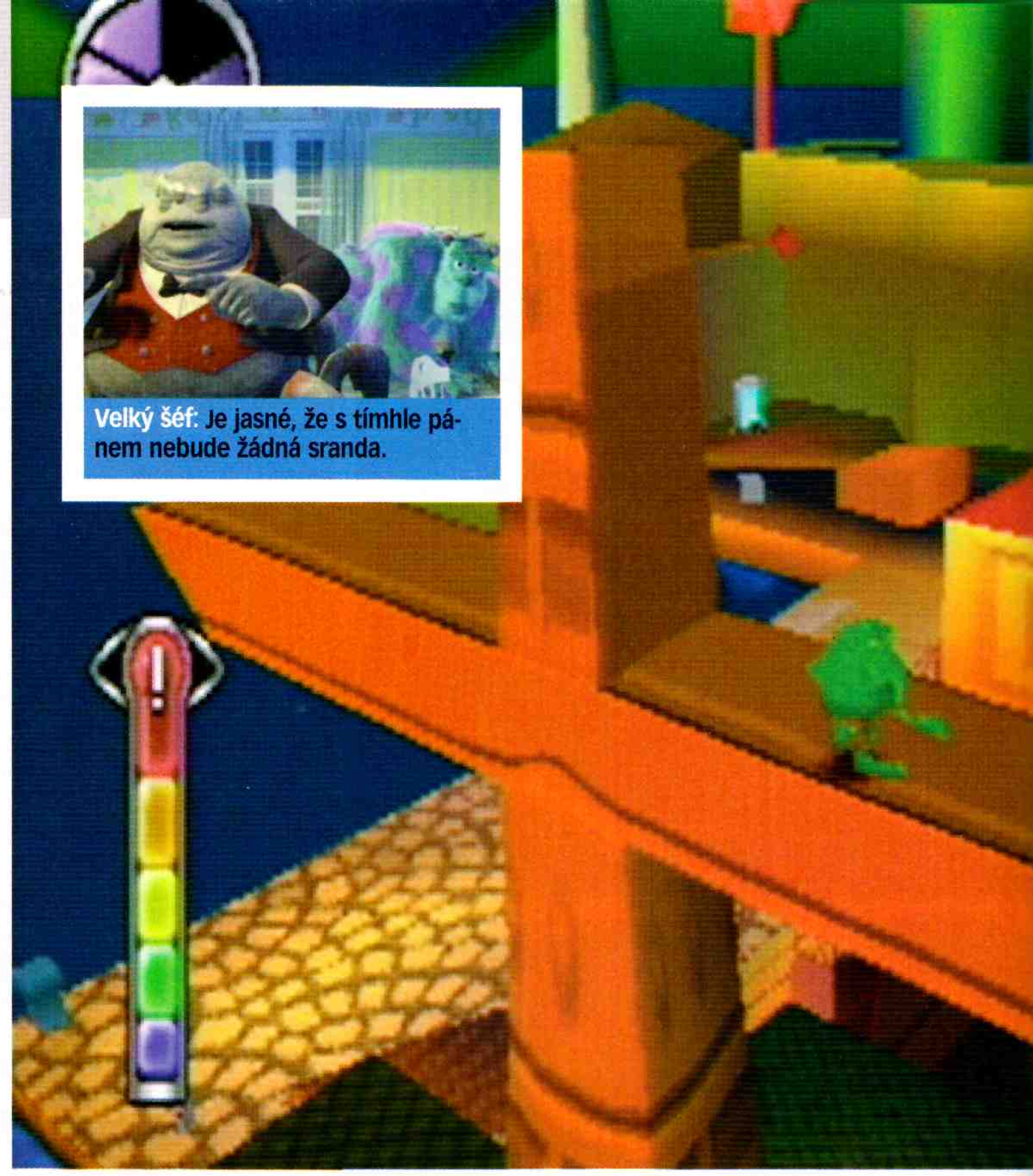


Padla: Mike a Sully s úspěchem zvládli testy a stali se profesionálními bubáky.

Monsters, Inc. Scare Island



Demoliční četa: Vyplatí se všechno zničit - člověk nikdy neví, co se může skrývat uvnitř.



Velký šéf: Je jasné, že s tímhle pánem nebude žádná sranda.





Vzhůru a kupředu: Být je Mikeovo tělo poněkud neforemné, ke skoku z plošiny na plošinu je přímo ideální.





umí). A účelem každé mise je vyděsit pět takových dětí.

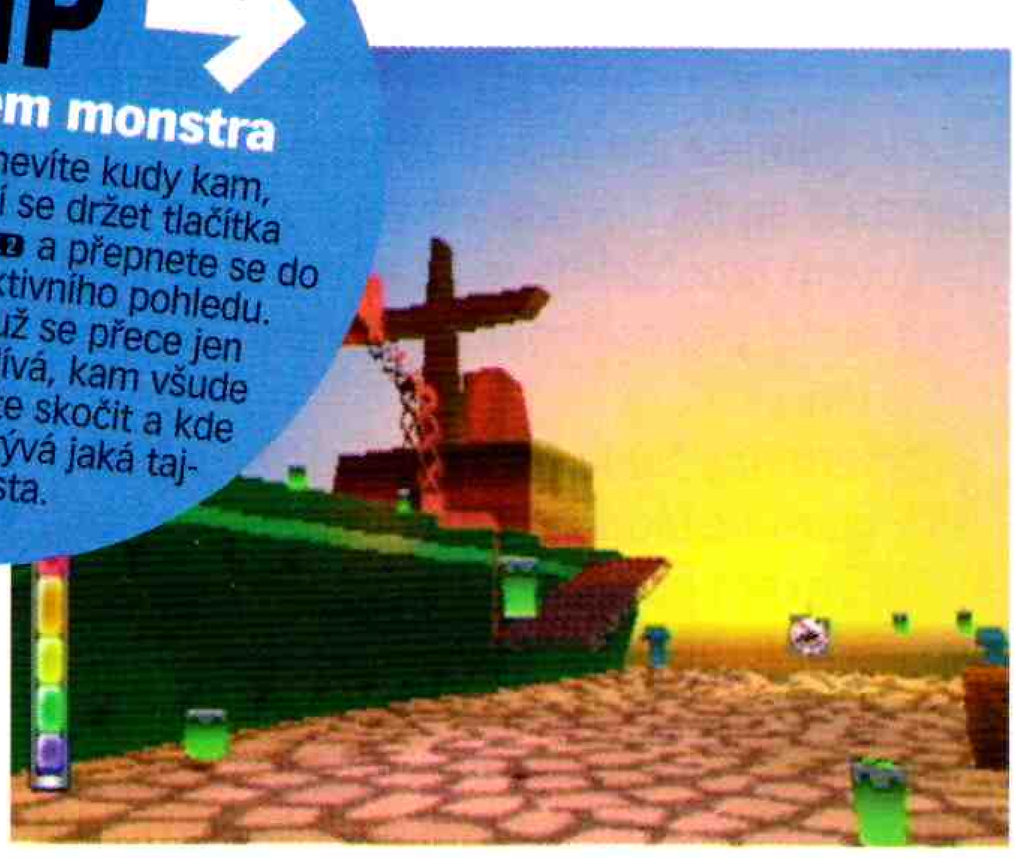
Aha, říkáte si, tohle je zajímavé, jak může takováhle hra vypadat? Že by logická hra, něco jako *Sheep, Dog 'N' Wolf*? Dobře, já vím, že si nic takového neříkáte, ale chtěl jsem vás udělat trochu inteligentnější, než normálně jste. Já vím, že jediné, o čem teď přemýšlíte, je, kam schovat to pyžamo, které po včerejším vrznutí skříně ztratilo svou přirozenou bělost. Ehm, tak zpět - to jste vedle. *Monsters, Inc.* je normální třírozměrná plošinovka.

Ale jak je to možné, říkáte si zadumaně, jak můžete v 3D plošinovce strašit děti? Hned vám to vysvětlím. V areálu existuje vždycky několik typů dětí, označených různými barvami. Abyste mohli nějaké to dítě vystrašit, potřebujete na to konzervy se strašicím slizem.

TOP TIP

Okem monstra

Když nevíte kudy kam, vyplatí se držet tlačítka R2 a L2 a přepnete se do subjektivního pohledu. Z něj už se přece jen lépe dívá, kam všude můžete skočit a kde se ukrývá jaká tajná cesta.



Aha, říkáte si, to je něco jako: najdi klíč k těm správným dveřím. Blízko, říkám já, ale žádná cigareta - čímž dokazuji, nejen svou znalost hry, ale i znalost anglických idiomů a neschopnost přeložit je do češtiny. Vy začínáte být zoufalí. Tak o čem to je, škemráte, prozraď nám to, prosím. Tak dobrá. A vstaňte. Nemám rád, když se přede mnou lidé plazí.

Těch zavařovaček (nebo spíše zaslizovaček) budete potřebovat od každé barvy mnohem více než jednu. Je to něco, jako byste lili do nádrže benzin - ovšem s tím rozdílem, že se auto nerozjede, dokud nebude nádrž plná po okraj. S každou pikslou se vám naplňuje strachoměr na straně obrazovky. Ten je rozdělený na několik částí a každá část znamená jedno dítě. Na vystrašení některých stačí jen pár láhví slizu, na některé musíte mít stachoměr slizem naládovaný až po střechu. A pak si konečně můžete najít správně obarvené dítě, vyskočíte před něj a může začít strašení.

Proces strašení je dělaný ve stylu kouzel v *Harry Potterovi* či soubojů v *PaRappa The Rapperovi* - ovšem je mnohem, mnohem jednodušší. Prostě musíte ve správném pořadí mačkat ty správné čudly. Když zmáčknete správný čudl (což není zas tak těžké, času je dost a čudlů málo), vykoná váš hrdina jeden z hmatů své bafací sestavy. Modrý obr Sully

MŮŽETE...



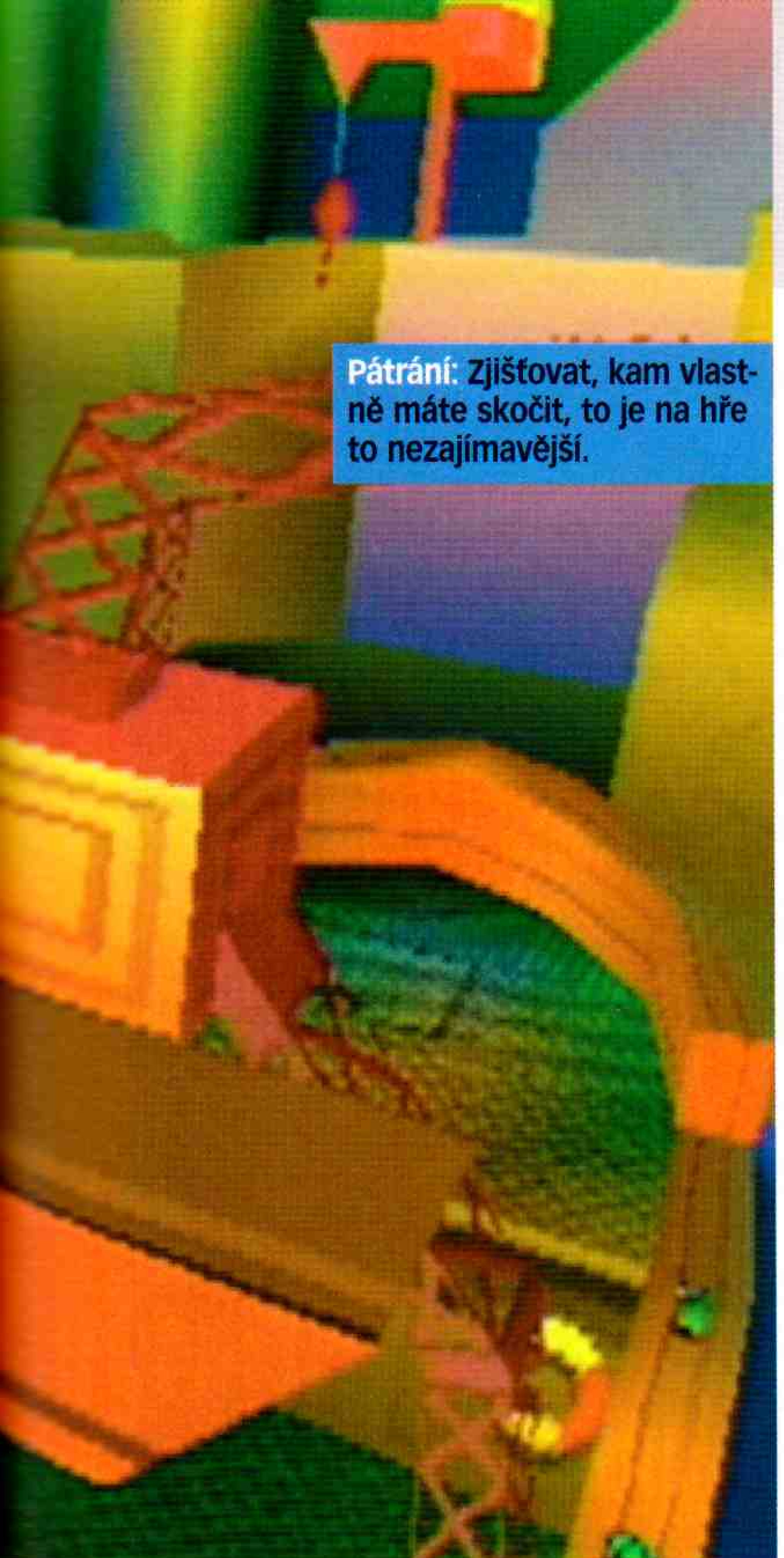
● OTEVŘÍT TAJNÉ LEVELY

Každý level má tajnou zónu, do které se dostanete jen s pomocí nějakého monstrózního vylepšení - trampolíny, zrychlující rampy a jiskřící koule, které vás odpálí do míst, o kterých jste dosud mohli jen snít. A zase budete mít co dělat.



A jde se rybařit: Dokonce tu nechybí ani staré dobré logické hlavolamy.

> „Hra nepatří k těm plošinovkám, které se řítí kupředu a sází na tempo a spád."



Pátrání: Zjišťovat, kam vlastně máte skočit, to je na hře to nezajímavější.





Síla strachu: Ten prst vpravo vám ukazuje, jaké tlačítko máte zmačknout, aby se ten robotický spratek pořádně vyděsil.



Zatracený sliz: Zavařovačky se slizem se ukrývají na těch nejnedostupnějších místech. A vy je potřebujete všechny.

většinou výhružně řve, zatímco okatý Wazowský využívá spíš nechutnosti. Kupříkladu se rád s oblibou píchá prstem do oka. Stačí kombinace čtyř, pěti těchto chvatů a dítě se kácí mrtvé k zemi (klid, nezapomeňte, že to je jen robot) a můžete jít na další.

Je jasné, že tohle nebude patřit k těm plošinovkám, které se řítí zběsile kupředu a sází na tempo a spád. Prostory jsou dané - jde jen o to, dostat se ke všem zavařovačkám a pak objevit, kde jsou zakutáni robospratci. A jak je to obvyklé, ani když level dokončíte, není úplně doražený a vyčištěný. Pokud chcete být stoprocentní hráči, musíte se do každého levelu ještě vrátit - tentokrát vybaveni speciálními hračkami, které vyfasujete později a které vám pomůžou dostat se výš a dál.

Monsters, Inc. je určitě hra zajímává, ale nepatří mezi ty, které vás okamžitě chytnou a vlečou vás kupředu bez sebemenší šance na vydechnutí. I přes všechnu tu „cartoonovou" grafiku a skvělou animaci se totiž může hra dost rychle omrzet. Možná i proto, že v ní v podstatě ani o nic nejde - žádná záchrana



Nad propastí: V takových chvílích se i strašidel jímá smrtelná hrůza.

MŮŽETE...



NE VŠECHNY PŘÍŠERY JSOU SI ROVNY
Ne všechny příšery jsou si rovny. Některým stačí jen dupnout na hlavu a některé vyžadují inovativní přístup. Kupříkladu mechaničtí škorpioni, ti se jen tak nedají. Nejprve je musíte dostat na lopatky a pak se jim dá teprve skočit na břicho a dorazit je. Jinak máte smůlu.

světa, žádný boj proti šílenci, který chce zahrnout svět nudlemi (pardon, ale hrál jsem *PaRrappu The Rappera* a zanechalo to na mně stopy), prostě nic, co by člověka nějak víc zajímalo. A i když jsou všechny ty strašící scény příjemné a vtipné, přece jen se po čase okoukají a stanou se součástí všeobecné nudy. Ne, to jsem přehnal - nuda je příliš silné slovo. Prostě jen ta hra postrádá takovou dávku charisma, na kterou jsme u prvotřídních her zvyklí. I když si určitě budete jednotlivé mise užívat, asi už jen těžko najdete něco, co by vás nutilo ještě hodinu vydržet u počítače a zkusit udělat ještě jeden level... a pak ještě jeden... a tak dál, až do kuropění. I když... možná by vám pak přestalo strašit ve skříni.

● Jiří Pavlovský

Velký svět hrůzy

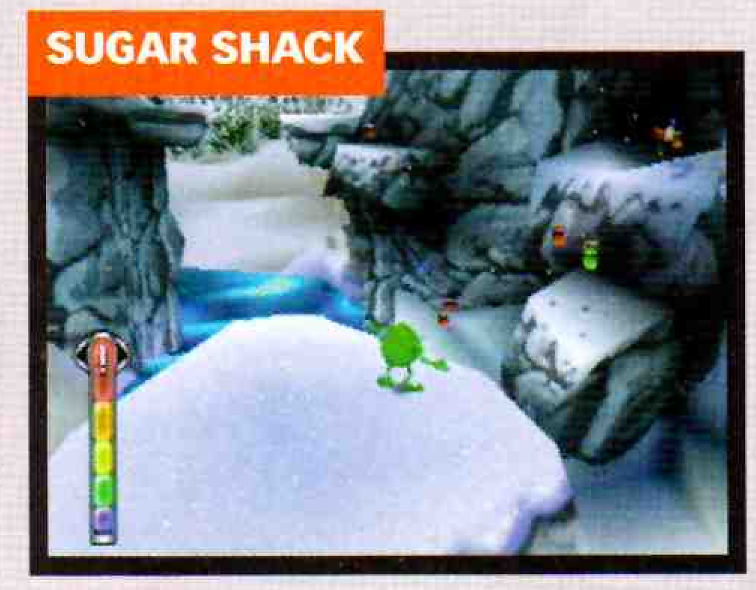
Pádlování v jezerech, šplhání po střechách. Ve světě příšer je toho mnohem víc, než by se na pouhý pohled oka mohlo zdát.

PYRAMIDY



Nebojte se. Když budete sbírat sliz, skočíte mezi dvě plošiny a vyděsíte támhletu zelenou věc, tak vzápětí schytáte ránu fireballem. Netřeba se třást - vyrazí z vás jenom jeden dílek života.

SUGAR SHACK



První ledový level není nijak obtížný, ovšem jsou tu tajná místa, kam se dostanete pouze díky později získaným vylepšením. Díky nim se také dostanete přímo do říše tajných plošin.

THE SKI LIFT



Tomuhle levelu dominuje obrovská sjezdovka. Když se vám ho podaří dokončit, získáte speciální bonus - sáňkovací minihru, při které můžete získat pár docela užitečných hraček.

SCARE ISLAND



Tento level spojuje všechny ostatní. Když dokončíte jedno dobrodružství, můžete rovnou vstoupit do dalšího. Nebo jít za Randallem a dát si s ním další závod. Ať ví, že s vámi není žádná legrace.

DOWNTOWN



Není lepšího místa na strašení než temné ulice města. Stačí chvilka a už naši hrdinové skáčou ze střechy na střechu a jejich silueta se rýsuje ve světle bledého měsíce, jako by imitovali staré vlkodlačí filmy.

THE OASIS



Jeden z nejlépe vypadajících levelů. Oáza toho nabízí opravdu hodně - tajná místa, skákací sekce a minihru založenou na známé hře „Simon says".

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 8
Zábavná a pohodová.

● HRATELNOST 7
Něco nového v žánru plošinovek.

● ŽIVOTNOST 6
Něco nového, ale snadno to omrzí.

CELKOVĚ 7 /10
Zajímavá hra s neotřelými nápady a sympatickými hrdiny.

VIP

Velmi Interesantní Poprsí?



BIG BADA BOOM! I v této hře občas něco vybouchne.



Kabelkové kombo: Kopni ho, řízni ho a pusinku.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **UBI SOFT**
VÝROBCE: **UBI SOFT**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

Pamela Anderson je bohyně, alespoň to říkal můj kámoš Tommy Lee. Takový soud nicméně nemusí platit o jejím virtuálním přepisu. Virtuální Pamela by totiž měla mít jednu přednost - měli byste si s ní moci dělat, co se vám zachce. A právě tahle vlastnost v interaktivní verzi Pamelina televizního seriálu *VIP* kompletně chybí.

Udeří vás to do očí, jen co začnete hrát, a to ještě razantněji než Pameliny silikonové nárazníky. Nejenže si v této pobíhačkové mlátičce nemůžete dělat, co chcete, ale musíte papouškovat jen a pouze to, co hra navrhne.

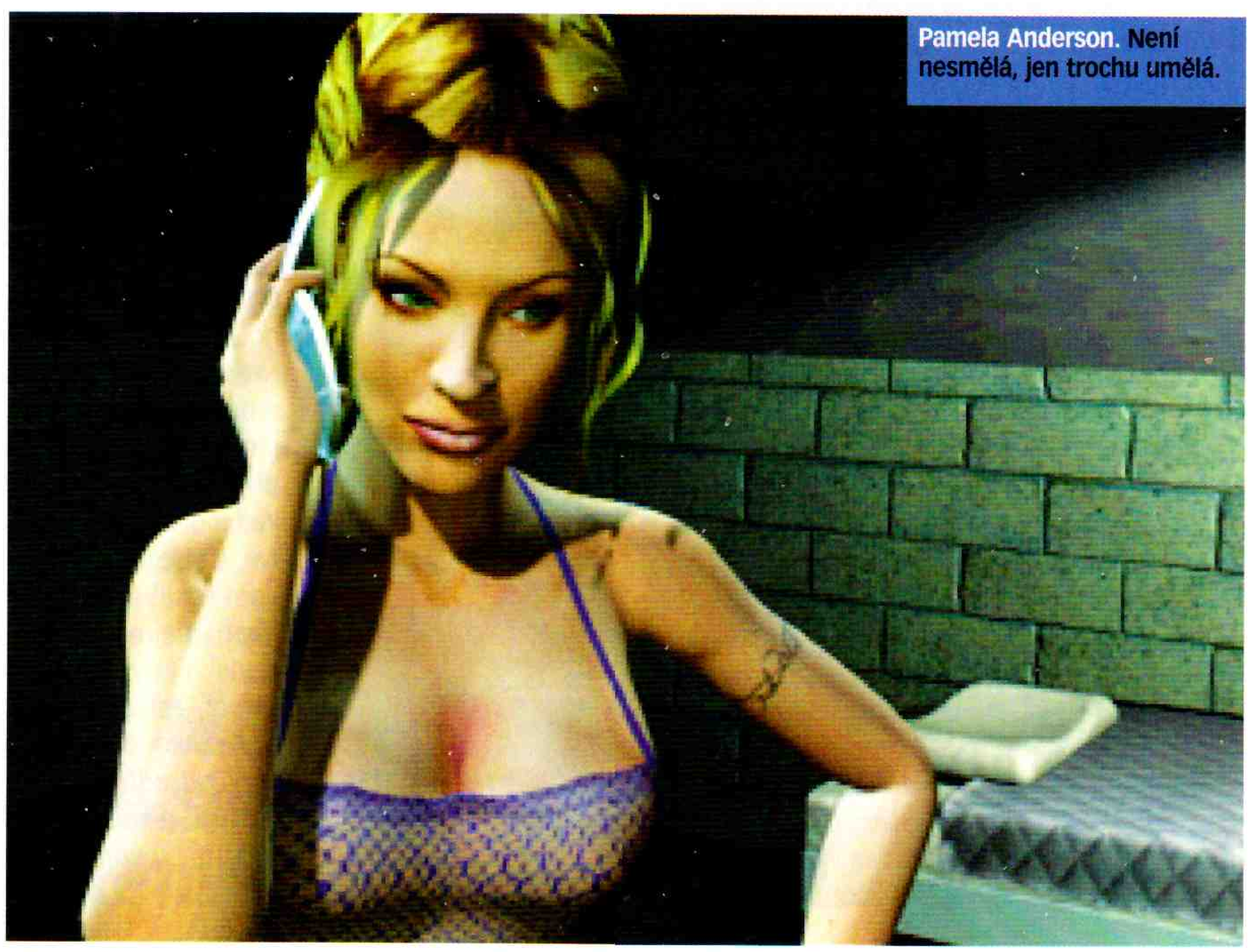
Příklad ze života - šlapete si to takhle po chodníku a vyrovnáváte tíži Pamelina hrudníku s balancí jejích rovnovážných hýždí, když tu kolem vás naskákají dva zloduši. Místo toho, aby virtuální Pamela využila jeden ze svých četných tělesných triků (například vzala prsa na ramena), flusne vám hra na obrazovku něco ve smyslu ←, ⊡ a ⊛ - což je kombinace, kterou musí hráč vymačkat. Pokud to stihne, Pamela mrskne kabelkou a zloduši jsou na kaši. Pokud ne, Pamela dostane do kožichu a na obrazovku se připlácne nová (nebo ještě lépe stejná) kombinace tlačítek.

Pokud člověku hra radí v tréninkové misi, pak je vše oukej, ale pokud se to děje po CELOU dobu hraní, něco není oukej, ale ouvej. Hra *VIP* by totiž vůbec nepotřebovala obrázky. Stačilo by jen na obrazovku vypisovat čím dál složitější kombinace čudlíků a hráč by je čím dál rychleji vymačkával. To by bylo, panečku, terno. Zvlášť ve zvláštních školách a ústavech pro choromyslné.

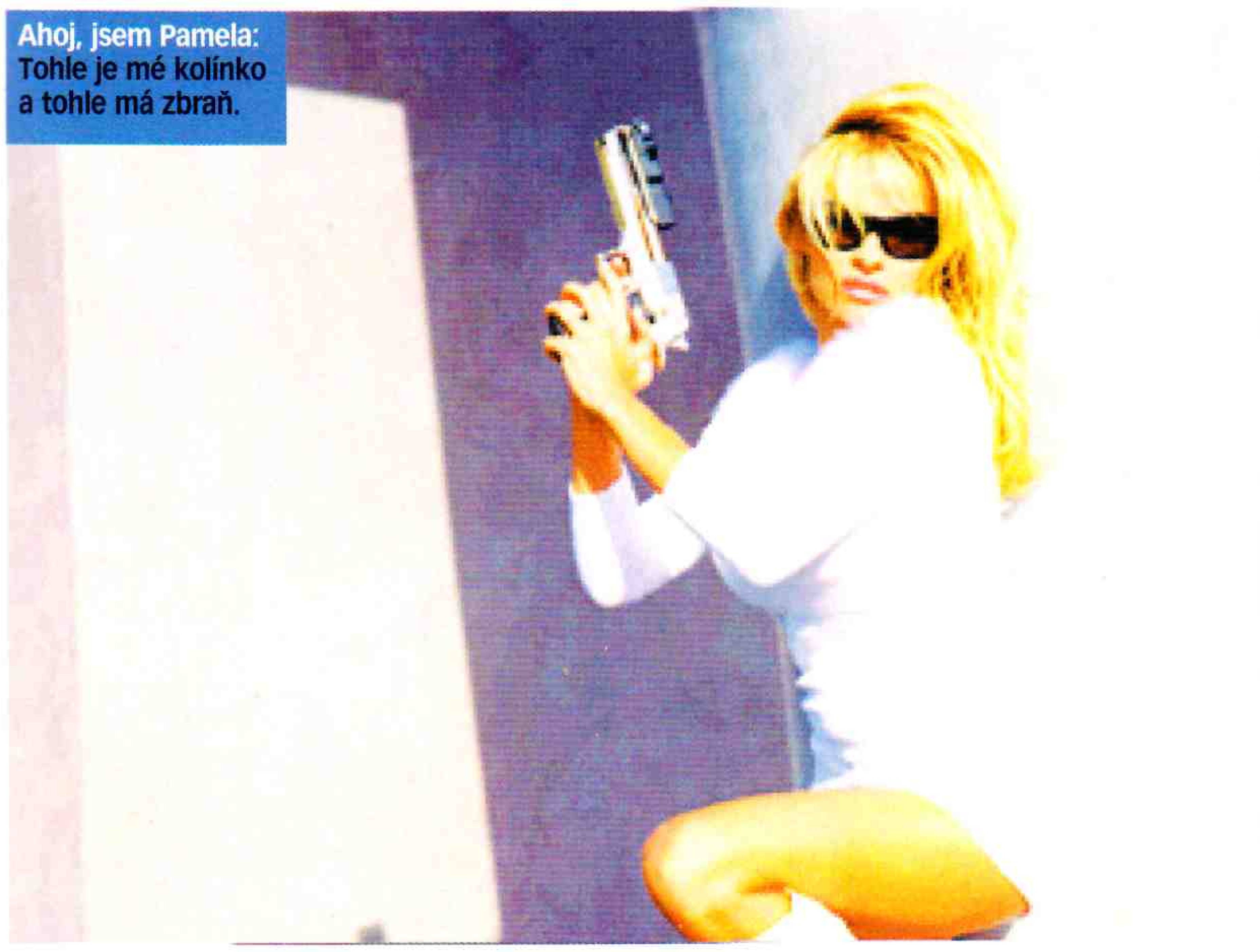
Co by hře v takovém slepeckém módu chybělo? Tak za prvé - animace. Do jednotlivých misí hráče vítají vkusně nevkusné filmečky, které - až na to, že jsou celé animované - se drží přesně ve žvýkačkovém duchu televizní předlohy (včetně pilování nehtů, polodementních hlášek a fugicolorové pleti hlavních krasavic). Za druhé tu máme možnost hrát



Promiskuita: Ve hře je všechny vystřídáte.



Pamela Anderson. Není nesmělá, jen trochu umělá.



Ahoj, jsem Pamela: Tohle je mé kolínko a tohle má zbraň.



TOP TIP

PŘETLAČOVÁNÍ

Jedna z nejsofistikovanějších (tohle slovo nám poradila Pamela) částí hry je přetlačování. Pamela stojí z jedné části dveří a zločinec z druhé. A vy musíte mačkat ⊗. Dobrá rada nad zlato: položte si ovladač na stůl a rubejte do něj!



Kontrola: První hráč si vedl velmi dobře - povedlo se mu dosud neusnout.

s šesti různými postavičkami, z nichž každá umí něco jiného. Kromě Pameliny role Vallery Irons, k jejímž přednostem patří kabelková komba a vyrážení dveří hrudí, je tu Nikky Franco - mise, které hrajete s ní, jsou střílečky, během nichž zaměřujete hordy stereotypních sepukářů a občas někomu ještě překopnete páteř. Třetí slečnou je domina Tasha Dexter, jejíž specialitou jsou vzhledem k méně vyvinutému objemu hrudníku úkoly, během nichž se musí proplížit z jednoho remízku do druhého nebo ostřelovat zavilce sniperkou. Čtvrtá dáma je submisivní kancelářská myš Kay Simmons, jejímaž rukama se řeší logické taháky - ty v podání hry vypadají tak, že musíte trefit jednu jedoucí čáru do druhé nebo skládáte triviální puzzle. I tady hra člověka obtěžuje přesně nalinkovanou předlohou, kterou musíte okopírovat i za cenu eliminace vlastního zdravého úsudku. Partičku doplňují ranaři - Asiat Johnny Loh a černoch Quick Williams, jehož specialitou jsou bojová komba natolik těžká, že ve výsledku nedokáže dát někomu pěstí bez toho, abyste si zlámali pracky při vymačkávání předepsané kombinace o deseti tlačítkách.

Zaplaťpánbůh, že hra nabízí ještě speciální odměny za splnění každého úkolu - už skoro nebylo na co nadávat. Za své úspěchy sklízíte virtuální chechtáky, za které si můžete za odměnu kupovat (!) fotky a filmečky. Jaké je

„*VIP* nelze než doporučit začátečníkům, kteří dostali konzoli k Vánocům."

však gamesníkovo překvapení, když mu hra po dohrané misi za odměnu přehraje filmeček, kterým misi uváděla! Kromě toho můžete nakupovat (také za odměnu, he he) fotografie, mezi kterými se skrývá i pár fotek opravdové Pamči z masa a kostí (přestože maximální ohodnocení získává fotečka z hlavní obrazovky, ze které na vás Pam culí rtíky i zadnici).

VIP nelze než doporučit úplným začátečníkům, kteří dostali konzoli k Vánocům a nemají lepší zábavu, než se dvě hodiny učit mačkat knoflíky. Podobný čas jim totiž zabere dohrání celé hry (včetně hodinové večeře), a až to budou mít za sebou, budou se snad moci vrhnout na něco pořádného. *VIP* tak zůstává pestrobarevnou silikonovou bublinou, kterou si s radostí zahraje tak nanejvýš úplně malé děcko, které teprve nastupuje cestu životem, hrami a křivkami gigaprsních blondýnek. Jako malomyslný trénink bez špetky nápadu, chuti a vynalézavosti je to docela pohoda, ale proč s takovou chátrou ztrácet čas, když už můžete dávno psát zamilované e-maily své umělohmotné bohyni Pamele Anderson?

● Darek Šmíd

MŮŽETE...



● **STŘÍLET, KOPAT, KŘIČET.**
Ale aby bylo jasno, v této hře toho vlastně moc nemůžete. Až na to křičení, to budete určitě. Hrůzou. Ze zoufalství ale můžete dělat různé věci s různými ženami. Tedy - s ženami spolku VIP. Jedna kope, druhá střílí. A vy stále křičíte.





Vy tam pod stolem! Už na mou výbavu vidíte lépe?

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 5
Až na pěkné filmečky kostrbatý opruz.

● HRATELNOST 4
Budiž, hrajete přece za šest postav.

● ŽIVOTNOST 2
Dohrajete coby dup a rozdupáte taky.

CELKOVĚ 3/10
Proč hrát nudný počítačový přepis seriálu, když se místo toho můžete dívat v bedně na originál?



Rybaření: Máte chuť na geneticky upraveného kapra?





GOOFY'S FUN HOUSE

Zubatý hafan znovu baví děti.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **UBI SOFT**
VÝROBCE: **DISNEY**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE
PSM44 6/10
Disneyovka pro starší hráče.

CRASH BANDICOOT 3: WARPED
PSM9 9/10
Legenda plošinovek na PlayStation.

Hned na úvod vám prozradím, že *Goofy's Fun House* není žádný technologický zázrak. Máte-li pocit, že hra (a plošinovky nevýjimaje) musí být graficky na úrovni sérií *Spyro* či *Crash*, *Goofyho legrační dům* není pro vás. Hra se neuvěřitelně trhá, dlouho se nahrává, a i když prostředí nemůžeme upřít určitý styl, kvalita a detail odpovídá roku 1998. Jenže pod tímhle slabým pozlátkem levné a nevábné grafiky se skrývá výtečná hra pro děti. Zbystřete svou pozornost, vážení...

Příběh je snadný - Goofy vás uvítá u sebe v pokoji, ale ještě než se pohodlně usadíte a vychutnáte si jeho vybrané filmové lahůdky, zjistíte, že ty nejlepší části chybí. Cílem je tedy prozkoumat Goofyho dům a hledat předměty, což obnáší mj. řešení logických hádanek. Podaří-li se vám nalézt určitou správnou kombinaci předmětů, kupříkladu rybářský prut a plechovku s žížalami, otevírá se minihra - v našem případě lovení ryb. Dokážete-li ji úspěšně dohrát, odemkne se celá (ano, žádný kraťoučký úryvek, skutečně celá!) groteska s Goofym, kterou si pak můžete kdykoliv přehrát. Což jak uznáte, je celé poměrně zajímavé a také obstojně motivující - obzvláště pro malé caparty.

Pochopitelně, celá hra je maximálně zjednodušena tak, aby ji mohly hrát třeba už tříleté děti. Ovládání je skutečně primitivní (navíc ho lze podle přání upravit) a k řešení hádanek tu je vesměs nabídnuto několik rad. Samozřejmě, pro dospělé to žádný zázrak hratelnosti není - Goofyho rozjařená kolébavá chůze vás bude po chvíli štvát a ještě hůře se jistě smíříte i s tím, že není hrdina schopen vyskočit na sebemenší objekt či schod. I tak je však odměna v podobě dlouhých animovaných grotesek tak lákavá, že si hru přehrajete celou sami.

Pro dospělé tedy nic výjimečného, samozřejmě pokud nejste fandové zubatého psa od Disneye. Kdybych měl ovšem děti, Goofyho bych jim bez dlouhého přemýšlení koupil. Tak by totiž hry pro malé paráky měly vypadat - absolutně bez násilí, snadné, přístupné a odpovídající jejich mentalitě. Navíc celá hra není nijak krátká a děti ji rozhodně nezvládnou za půl hodiny - 15 oblastí a řada miniher včetně závodu v autech a golfu vám dopřejí klid na odpolední spánek. A to se také počítá.

● **Lukáš Kolínský**





Grotesky: Je tu neuvěřitelných šest kompletních grotesek. Tak se snažte.

VERDIKT

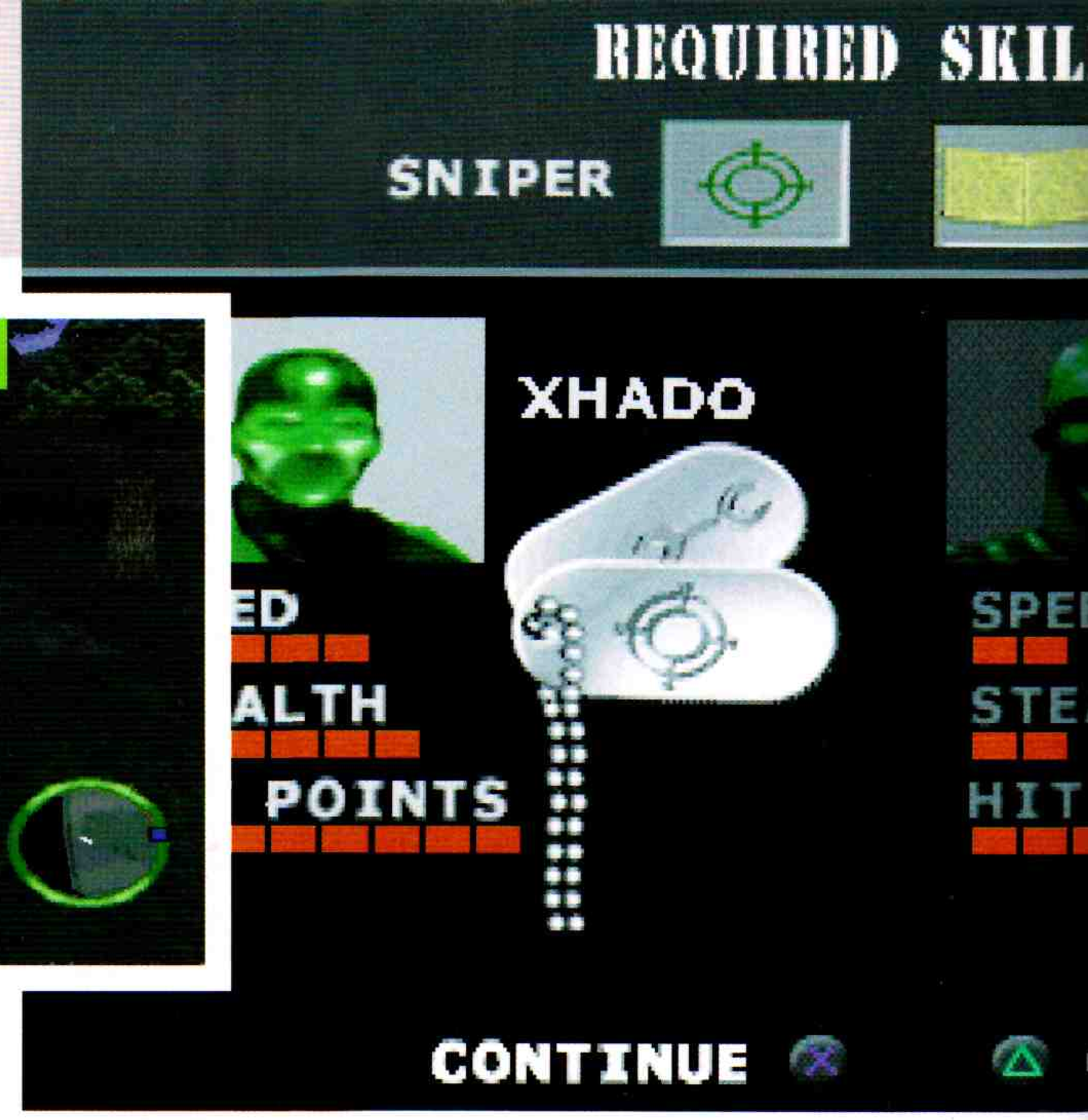
Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 4
Zastaralá, ale svůj účel plní.

● HRATELNOST 6
Do šesti let věku geniální.

● ŽIVOTNOST 5
Děti se trochu zapotí...

CELKOVĚ 6/10
Pro malé děti geniální. Minihry jsou zábavné a grotesky pobaví.



Nelidské podmínky: Basa se plastovým vojákům ekluje.



Stáří má zelenou: Jen se nesmíte ztratit v křoví.



ARMY MEN: TEAM ASSAULT

Zelený mozek, zelené tělo: Links zwei drei vier!

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **3DO**
VÝROBCE: **3DO**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

HIDDEN & DANGEROUS
PSM46 7/10
Tajné plížení krajinou s nádechem strategie.

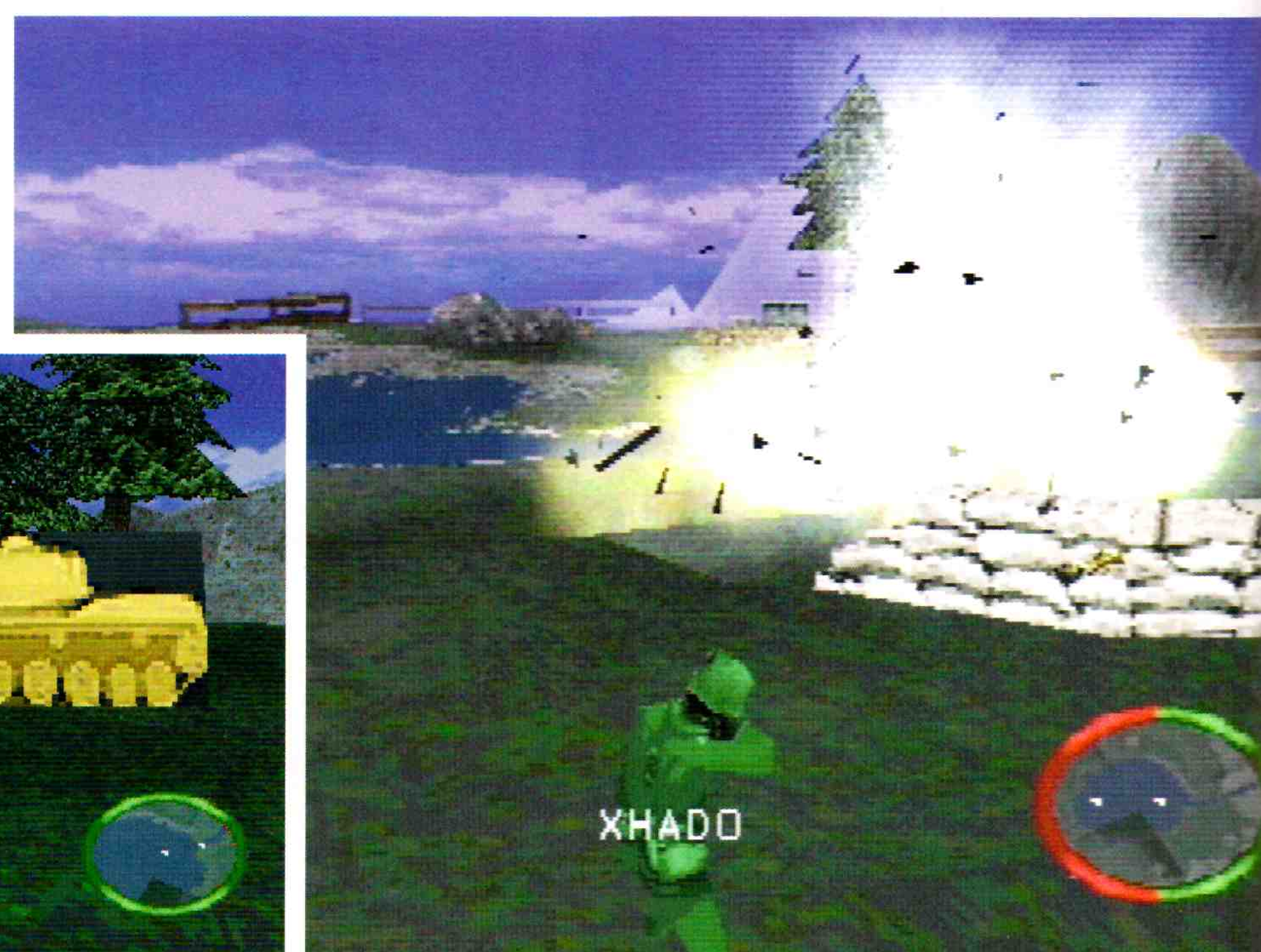
SYPHON FILTER 3
PSM45 9/10
Jedinečné střílení ve third-person pohledu.

Jak ospravedlnit hru, k jejímuž vytvoření mám jen zelenou a žlutohnědou barvu? No přece - jedná se o bitvu vojáčků ze zeleného a hnědého plastu (i když ta hnědá napovídá, že by mohli být upatláni z materiálu zcela organického). Klouby se jim moc neohýbají a jejich tváře zdobit úvodní stránky magazínů pro ženy hned tak nebudou, ale jsou to tvrdí plastmani, pro které je plastická trhavina nejlepší kamarád (a svým způsobem i bratr).

K ruce dostanete dva vytvrdlé vojáky, z nichž ten umí to a ten zas tohle. Tak třeba Xhado umí zacházet s odstřelovací puškou a Dante umí na rozdíl od něj zase číst. S těmahle dvěma doslova a do písmene zelenými mozky vyběhnete do pole, a pokud se mezi nimi naučíte dostatečně funkčně přepínat, možná se z toho pole i vyhrabete se všemi končetinami. Věc se má tak, že během bojovky „jdi z bodu A do bodu B" a „střílej po všem, co se hýbe, a to, co se nehýbe, podminuj" narazíte na různá úskalí, během nichž se vám každý z vojáčků hodí na něco jiného. Co je ale skutečná palba - mohou se navzájem krýt. Šije-li to do jednoho z vašich plastových maníků nesestřelitelný odstřelovač, upoutáte na sebe jedním vojáčkem pozornost a tím druhým téměř synchronně odstřelovače sejmete - pěkně férově, jako chlap - do týla.

Série her z prostředí umělohmotných válek *Army Men* si zatím moc respektu nevysloužila a od dalšího pokračování *Army Men: Team Assault* nebylo na místě očekávat zrovna lásku na celý život, ale příjemná překvapení ještě nejsou úplnou minulostí (zakončenou prvním živým setkáním s recenzentem PlayStation Magazínu). *Army Men: Team Assault* k takovým hřejivým překvápkům patří, i když se tak nemusí stát zrovna na první pohled - opět viz obrázky široko daleko.

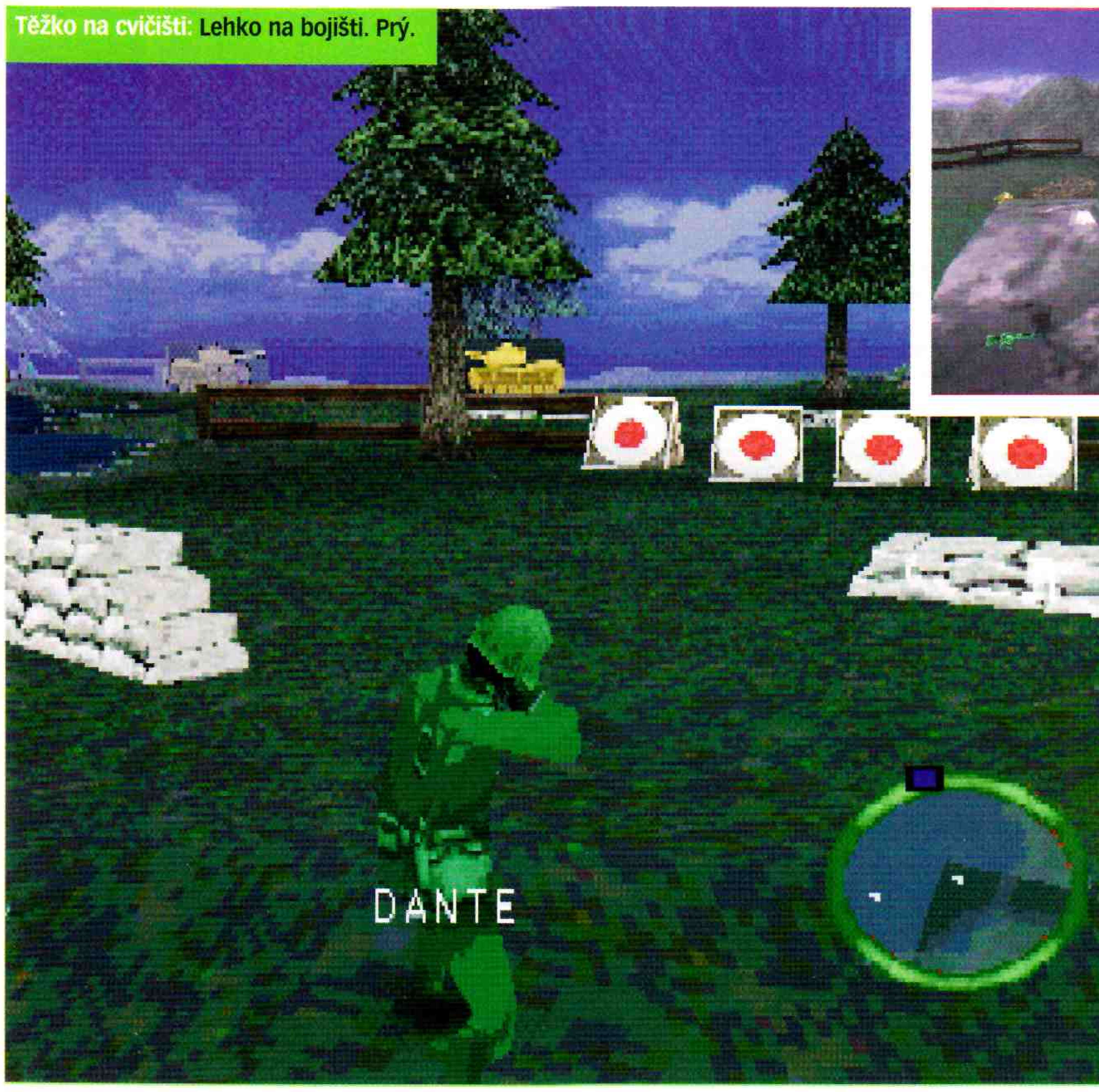
Jak už napovídá tématika (a hlavně obrázky rozházené všude kolem tohoto směšného textu), grafika hry není zrovna revoluční. Kopec rozeznáte od baráku jen díky tomu, že na něm nejsou okna, a na nepříteli poznáte, že je to nepřítel, jen podle barvy jeho pleti (jakékoli paralely s rasismem jsou čistě náhodné) a pracovního úboru - tedy dokud vám nepřijde ustřelit hlavu v převleku. Dalo by se očekávat, že minimalistická grafika půjde ruku v ruce





Tohle není tank: Je namalovaný. Ale skutečné přijedou.

Zelená je barva naše



Těžko na cvičišti: Lehko na bojišti. Prý.







TOP TIP

MUŠKU NA PUŠKU!
Při vzdušném masakrování se vyplatí přinejmenším dvě věci (nepočítáme-li padák) - mířit na letadla a přitom si dávat majzla na to, co se děje na zemi. Jakmile se pod vámi objeví ostrov, nezapomeňte ho pokropit dřív, než kanony na něm vás.

„Nejedná se o superlehkou hru."

s hlaďoučkým enginem, ale jen co se poprvé podíváte na svět hledím sniperky (zvládnuté nicméně pořád lépe než v *Hidden & Dangerous),* shledáte, že nepřátelští frajeři levitují ve vzduchu, i když by měli správně postávat na vysoké věži. To jsou nicméně chybky sporadické a vizuální sáčko hry je tak retardované, že vám to ani nepřijde. Podobně dopadají i zvuky, mezi nimiž kralují kroky, připomínající vrzání dědečkova umělého kloubu. A hudba? Tak na tu zapomeň, kámo.

Jakmile ale snížíte svůj zrak a sluch na nejnižší možnou úroveň, začnete se docela dobře bavit. A protože neustálé střílení z pistolky, plížení a kotrmelce jednoho také unaví, disponuje gameska i misemi, během kterých řídíte třeba ponorku nebo čistíte nebesa protiletadlovým kulometem (což je zážitek vpravdě extatický). Přestože se nejedná o úkoly kdovíjak vymakané (tak třeba ponorka nemá přes pohyb ve vodě vůbec žádnou dynamiku ani setrvačnost), fungují jako záživné odreagování od prohánění zelených rákosníčků.

Navzdory primitivní grafice (která ovšem nebrání třeba žbluňkání střel do vody) se nejedná o nějakou superlehkou hru. Obtížnost je samo sebou nastavitelná, ale třeba takové masakrování pláže z letadlového kulometu dá člověku zabrat. Nedá se ovšem říci, že by se dalo u nějaké mise zakysnout. Jediný skutečný zákys se ukázal jako chyba snad jen testované verze hry. Můj panák převlečený za nepřítele nechtěl nastoupit do letadla. Nic nevyřešil ani parťák, který mu přikvačil na pomoc. Problém byl vyřešen, až když k letadlu přiběhli v opačném pořadí, nejdřív zelený a až pak převlečený. Nepříjemné zdržení, ale vyřešit se to dá.

Kolem a kolem, přes podezřelou prezentaci a ještě podezřelejší minulost je *Army Men: Team Assault* překvapivě zábavnou hříčkou se spoustou misí a osvěžujících mezihер. Nesplňuje sice audiovizuální parametry herních hitovek a nesmrtelných fláků, ale na rozdíl od mnohých bombastičtějších titulů dokáže hráče přikovat k obrazovce jako nemyslícího plastového pajďuláka. A to je jenom dobře, protože čím víc vás bude dřepět u PlayStationu, tím méně bude... eh, válek? Ale ne - tím méně lidí bude opruzovat v tramvajích!

● **Darek Šmíd**

MŮŽETE



● **UPOUTAT POZORNOST**
Nikdy nezapomínejte na to, že v bitevním poli nemáte jednoho Rambiče, ale rovnou dva. Ti mohou ve zvláštních misích ovládat třeba každý jeden kanon v ponorce a v pěších misích se mohou navzájem krýt. Až to bude do jednoho vašeho typa hustit tank, oběhněte ho svým druhým typem a hoďte po něm granát (po tanku, ne po prvním typovi)!





Dynamit. Když ho zapálíte, udělá BUM. Velké bum.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● **GRAFIKA 6**
Jednoduchá jako pendrekem do hlavy.

● **HRATELNOST 7**
Masakrování panáků je cool.

● **ŽIVOTNOST 6**
Těžko se ke hře budete vracet, ale potěší.

CELKOVĚ 7 /10
Ovládání dvou vojáků naráz, palba z nejrůznějších kanonů a chytlavé mise - válka je prostě pohoda.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **VIVENDI**
VÝROBCE: **RUNECRAFT**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

TOMB RAIDER CHRONICLES
PSM32 10/10
Opravdová hrdinka hodná vašeho obdivu.

CRASH BANDICOOT: WARPED
PSM9 9/10
A tahle má vypadat kvalitní plošinovka.

BARBIE EXPLORER

Ahoj, jsem tvá nová kamarádka Barbie. Chceš si se mnou hrát?

Reinkarnace dokáže být někdy pěkná potvora. Vezměte si takovou Laru. Legendární archeoložka, poté, co prošmejdila všechny možné i nemožné herní levely, od egyptských pyramid po Černou pro Čope, zaklepala starožitnými bačkorami a klidně si zemřela. Hlad hráčů jí však nedal v hrobě spát. A tak se mezi nás neustále vrací. Nejprve ve vzpomínkovém retru svých životních dobrodružství *Tomb Raider Chronicles* a nyní ve zcela jiné podobě. Ve středních partiích zmizely majestátní zaobleniny, u pasu pistole zavěšené proklatě nízko a drsňácký úsměv uhrančivé krásky vystřídal připitomělý úsměv cukrkandlové panenky. Ano, je to tak. Je to jako blesk z jasné oblohy do hračkářského krámu. Z Lary Croft se stala Barbie. Ano, reinkarnace je mrcha. Opravdová, od Matella.

Změna, ze které může mít radost jen unylý krasavec Ken a její fanklub. Barbie si už nečeše vlasy ani nepořádá párty s Lucy, ale vydává se ve třech stupních obtížnosti dobrodružnou stezkou.



Vypadala takhle Lara Croft v prepubertě?



Už zase skáču přes kaluže. Bar... hop Bar... hop Barbie.



A aby to nebyla taková nuda, má k tomu hned tři lokality, do kterých hráč může libovolně naskočit jako na plastikového koníka v Kenově stáji. Je libo podívat se do africké džungle, Tibetu nebo do Egypta? Žádný problém.

Každá z lokalit skrývá čtyři hopsací levely se zvyšující se obtížností a drsným bossem na závěr. Ubohá Barbie. Takhle si snadno prošoupá své růžové střevíčky. Příběh v tomto Barbie-hopsání nemá smysl hledat. Je nepodstatný, stejně jako otázka, proč madona dospívajících děvčátek ukazuje svou plochou hruď v playstationové hře. Vše je přizpůsobeno veselému dovádění (osvětlenému honbou za největším pokladem moderní doby), ve kterém milá panenka přeskakuje překážky, uhýbá telátkům, opičkám, lamám, kteří ji chtějí potrkat a bucnout, a sbírá bonusy v podobě srdíček a diamantů, aby byla ještě barbínovatější.

Pitomé, ale pro někoho snad zábavné. Hlavně pro malá dítka. Nekomplikovanost všeho, co by jejich zatím ještě nedotčené mozečky nebyly schopny vstřebat, včetně ovládání, je korunováno faktem, že Barbie je takřka nesmrtelná. Skočí do hluboké propasti? Žádný problém. Utopí se v pohyblivém písku? Nic se neděje. Z nebíčka se snese její další náhradnice a veselé hopsání může pokračovat. A když náhradní barbíny v nebíčku dojdou, vždy je možnost pokračovat v hopsání od začátku levelu. A co na to Ken? Nic. Ten se totiž připravuje na hlavní roli v novém *Indiana Jonesovi*.

● **Jiří Zídek**



VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 5
Obstojná: vítejte v Barbie světě.

● HRATELNOST 5
Máte chuť zase skákat přes kaluže?

● ŽIVOTNOST 3
Během chvilky budete znuděni.

CELKOVĚ 5/10
Pěkné a hloupé. Pěkně hloupé, přesněji řečeno.

POWER RANGERS: TIME FORCE

Go, go pryč, Power Rangers!

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **THQ**
VÝROBCE: **CLIMAX**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA..

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
***PSM12* 9/10**
Asi nejlepší 3D adventure s vampíry a démony.

TOMB RAIDER CHRONICLES
***PSM32* 10/10**
Nekonečné dobrodružství Lary. Nechybí souboje!

Ajajajajaj! Lidé oblečení do legračních gumových kostýmů se opět chystají dupáním po umělohmotným stromečcích ovládnout svět. Tentokrát se navíc zmocnili stroje času a jen slavní Power Rangers je můžou zastavit. Ovšem k tomu musí projít několik epoch - od pravěku, přes Divoký západ, pirátský škuner až po pokovovaný svět budoucnosti.

Pokud má seriál *Mighty Morphing Power Rangers* nějaký původ, tak je to původ dobře ukrytý - patrně v nedobytném sejfu Fort Knoxu. Přesto má své fanoušky, dva filmy a spoustu počítačových her. Netuším, co z toho je děsivější. Ovšem nemusíte se bát - mezi hrou a vámi stojí statečná redakce, která obětavě stráží hranice a brání vás před těmi nejhrozivějšími běsy ze světa herního průmyslu.

Power Rangers atd. je jedna z těch her, které vypadají, jako by tvůrci vytáhli něco z dávné minulosti, přetřeli to rychloschnoucím nátěrem a vyhodili to na trh jako nové zboží. Jenže tentokrát sáhli až moc hluboko - tenhle typ her byl zastaralý už v době, kdy běhali po zemi dinosauři. Zmateně pobíháte vymezeným prostorem a zaseknete se o sebemenší překážku, občas na vás něco spadne a všude kolem vyskakují nevýrazní nepřátelé, které pomocí tří úderů likvidujete. Jedinou novinkou je to, že hlavní padouch po poražení zmutuje, zvětší se a následuje rvačka mezi ním a vaším megazordem. Nijak nepomohlo ani narůstání pohybových možností. To, že hráči můžou pohnout bednou či ji dokonce rozbít, vám jen těžko vžene do očí slzy vděčnosti.

Pokud je náplň hry z pleocénu, tak grafika pochází někdy z dob Jindřicha VIII. Kostrbatá, neohrabaná a bez sebemenší špetky jakékoliv originality. Zajímavosti hře nepřidá ani to, že se příběh odehrává v několika časových obdobích - všechny jsou šedé jako starý slon. Většinu toho, co vám level nabízí, si ostatně užijete už na první obrazovce a dál už se to jenom opakuje a variuje.

Sakra. Měl bych říct taky něco dobrýho, aby to nepůsobilo, že nejsem objektivní. Jenže pochválit takovou hru, to je něco jako ocenit práci masového vraha, který vám právě kuchá vnitřnosti. To se jen těžko uznale hovoří o jeho práci s nožem. Ale dobře. Zkusím to. Chvilka soustředění, trochu tibetské meditace... mám to! Na výběr máte, kterým z *Power Rangerů* chcete být - zda červeným, modrým, zeleným, žlutým či dokonce růžovým. To je něco!

Takže toho nechme. Tahle hra má cenu jen pro fanatické fanoušky *Power Rangers* - pro ty to bude příprava na peklo, kam se za sledování této ptákoviny určitě dostanou.

Jiří Pavlovský



Výběrové řízení: Můžete si vybrat až z pěti Power Rangerů! Co z toho, že se kromě barvy kostýmu vůbec ničím neliší.



Netopýří trus: Tenhle padouch s netopýříma ušima má úplně stejné chvaty jako měli všichni padouši před ním a jako budou mít všichni padouši po něm.

„Na výběr máte, kterým z Power Rangerů chcete být..."



Žlutá je dobrá: Žlutého Power Rangera honí zlí kaubojové. Uteč, žluťáku!



TOP TIP

Nabijte si
Díky těmto plošinám si můžete nacpat plné kapsy energie a pak provozovat speciální chvaty. Třeba praštit do země a omráčit několik gaunerů najednou.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

GRAFIKA 4
Odfláklý humus.

HRATELNOST 2
O té tahle hra nikdy neslyšela.

ŽIVOTNOST 2
Otráví vás dřív, než ji donesete z krámu domů.

CELKOVĚ 2/10
Když už, tak pořádně. Na téhle hře je špatná jak grafika, tak obsah.





Tvrdý úder: Čeká vás i boj. Morgane právě sejmula středověkou stráž.



Inventář: Můžete při sobě mít jen určitý počet věcí, nicméně ty ostatní si lze schovat do bedýnek. Je jich tu spousty.



LOUVRE: THE FINAL CURSE

Je to umění, nebo jen staré patlaniny? No tak se na to podíváme...

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **KOCH MEDIA**
VÝROBCE: **WANADO**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NEZBYTNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

BROKEN SWORD
NERECENZOVÁNO
Stejná adventura se skvělým a strhujícím příběhem.

NECRONOMICON
PSM46 4/10
Něco podobného, ale z minulosti.

Pařížské muzeum malířství Louvre má za sebou poměrně dlouhou historii. Nejstarší části budovy se datují až do roku 1190, kdy sloužila jako pevnost francouzské monarchie. A to z Louvru dělá ideální scénu pro záhadnou a historicky laděnou videohru.

Louvre: The Final Curse vás staví do role výstřední hrdinky Morgane, něco mezi Larou Croft a Indianou Jonesem. Tu do Louvru poslal její umírající otec, aby rozluštila záhadu obklopující čtyři artefakty - věci, které v nepovolaných rukou způsobí konec světa v podobě jedné obrovské koule ďábelského ohně. A to přece nikdo nechce, že ne?

> **„Otevře se vám pohled na Louvre v celé jeho kráse."**

Tenhle druh adventur (tzv. point-and-click, tedy namiř-a-klikni) jsme nikdy nepovažovali za to pravé ořechové. Nicméně i když je *Louvre* poznamenán mnoha chybami vlastními tomuto žánru, je to hra docela zajímavá. Tedy aby bylo jasno, hlavně její námět je docela zajímavý. V noci proniknete do muzea, najdete první artefakt, když tu se před vámi zjeví duch dávno mrtvého templářského rytíře. Ten vám vysvětlí, jak důležité ty čtyři hledané věci jsou, a promptně vás pošle zpět do temného středověku. Poté se vám otevře možnost prohlédnout si Louvre v celé jeho dávné kráse.

A to je rozhodně úchvatná zkušenost. Atmosféra je úžasná a napomáhají jí i detailně propracované zvuky, třeba vítr prohánějící se kamennou chodbou. A i když grafika není zrovna nejlepší (takový *Resident Evil* má pozadí vyřešena už léta!), svíčkou osvícené prostory hře jistě dodávají středověký nádech.

Ale všechno v pořádku není, to ani náhodou. Chyby vlastní tomuto žánru, o nichž jsme se zmínili už dříve, provázejí hru od začátku do konce. Máte-li třeba problém s jednou hádankou, musíte se plahočit po celém levelu a v interaktivní scenérii hledat jedno klíčové vodítko. Někdy toho je tolik, že to člověk má chuť prostě zabalit. I způsob, jímž kamera přeskakuje mezi jednotlivými místy, má k dokonalosti daleko. V dnešní době přitažlivých 3D prostředí je něco takového naprosto zbytečné. Nicméně pokud si tyhle chybičky a zádrhele dokážete odmyslet, čeká vás docela slušná a strašidelná hra.

● **Fred Clayton**

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 6
Nedokonalá, ale má atmosféru.

● HRATELNOST 5
Někdy štve, jindy potěší.

● ŽIVOTNOST 5
Na discích najdete spoustu FMV.

CELKOVĚ 5/10
Skvělý nápad, staromódní provedení. Chtělo by to větší svobodu pohybu.

JUNIOR SPORTS FOOTBALL

Chcete se pobavit? Kupte si medvídka mývala!

FAKTA



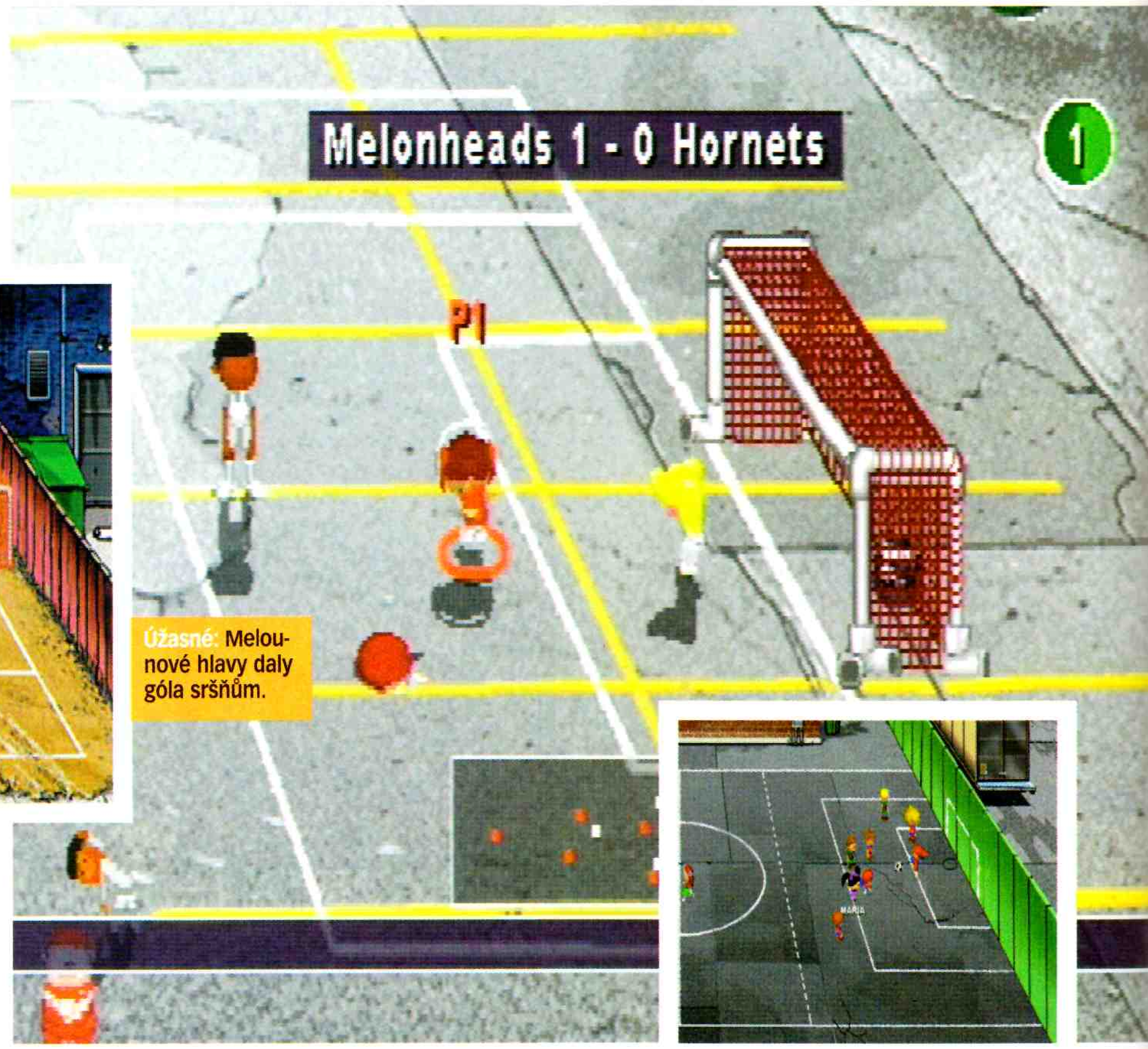
DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **INFOGRAMES**
VÝROBCE: **RUNECRAFT**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **A AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

BEACH VOLLEYBALL
PSM33 4/10
Další invalidní hra s míčem.

PONG
PSM23 6/10
Jednoduché, ale mnohem zábavnější...

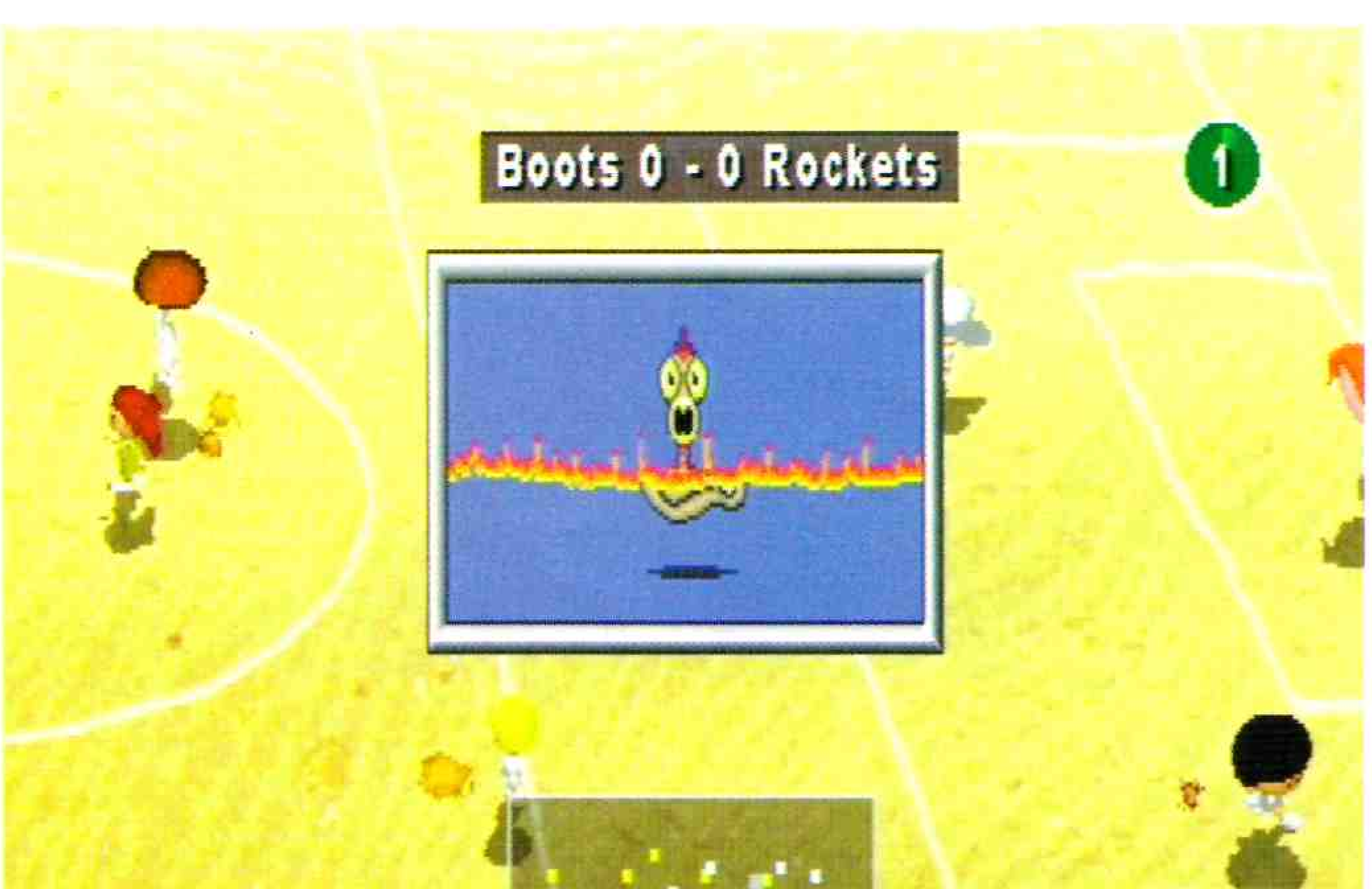




Úžasné: Melounové hlavy daly góla sršňům.

Nebo si kupte motorovou žížalu, ropuchu na baterky, slintajícího křečka, případně deset dkg neštovicových příškvarků nebo dávivý kašel na splátky. Jenom si, pro všechno, co je vám svaté, v žádném případě nekupujte hru *Junior Sports Football.*

Když pominu, že vám vytáhne z peněženky několik stokorunových bankovek, je tu jedno podstatně větší nebezpečí: pokud máte trochu vybrnkané nervy a vyděsí vás k smrti i hvízdající konvice na vodu nebo rozvázaná tkanička u boty, pohled na jednu z nejotřesnějších her historie by pro vás mohl znamenat šok, ze kterého by vás české zdravotnictví už nikdy nevyléčilo. Možná se vám zdá, že přeháním, a chtěli byste se přesvědčit na vlastní oči. Zapomeňte na to a raději mi věřte.



Už z názvu vyplývá, že jde o fotbal, že jde o sport a že jde o hru pro malé caparty. Pro děcka do dvou let věku nebo pro mentálně pomaleji se rozvíjející jedince by *Junior Sports Football* mohl, s přimhouřením všech možných očí, znamenat hodinku roztomilé zábavy - pokud by se ovšem místo hraní hry trefovali ovladačem do obrazovky. Dokonce se mi zdá, že označení „hra" je pro tento výděs samo o sobě zbytečnou pochvalou.

Chcete fakta, samozřejmě. Chápu. Moc jich nebude. Na osmi různých hřištích (když říkám různých, myslím tím, že se na nich pouze mění povrch od trávníku po plážový písek) se odehrává cosi jako *Člověče, nezlob se* s kulatým nesmyslem a podle všeho to má být zřejmě něco jako malá kopaná o šesti hráčích na každé straně. Všechno dění na place ovládáte jediným tlačítkem na ovladači a bohatě to stačí, protože se toho moc neděje. Postavičky pomalu klouzají po obrazovce jako spráskané myši, a když se k nim náhodou přivalí odražený balon, snaží se s ním proběhnout mezi protihráči a vystřelit na branku. Vystřelit na branku ovšem znamená, že se míč pomalu odlepí od těla a vyjeveným obloučkem zapadne (většinou) do branky. Pokoušet se o přihrávky nemá vůbec smysl, protože pidižvíci nejsou schopni kopnout míč dál než centimetr před sebe. Nuda k uzoufání, ze které jste vysvobozeni až závěrečným hvizdem rozhodčí - slepice. Že zápasy píská slepice nebo jiný podobný mravenec, vám divné nepřijde, protože i samotní hráči jsou skřeti, breberkové, animálové, prostě různá odporná havěť.

V *Junior Sports Football* se můžete vyřádit ve třech obtížnostech v přátelských zápasech, minilize, plážovém turnaji nebo při střílení pokutových kopů, ale nedokážu si představit, že by se našel tak úchylný mutant, aby tohle všechno dobrovolně absolvoval.

Milan Jablonský

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

GRAFIKA 2
Plážový stadion má plážovou barvu.

HRATELNOST 1
Jednoduché, pomalé.

ŽIVOTNOST 1
Dvacet minut a dost!

CELKOVĚ
Větší zábava než tohle je škrábat sirkou po skle.

1 /10

CREATURES

Virtuální mazlíčci mají spousty odpovědí na...

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SWING!**
VÝROBCE: **SWING!**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

Tohle vůbec není hra. Je to ďáblův vynález, který na nás seslal, aby vyzkoušel naše odhodlání.

Každému, kdo si ji koupí, zničí *Creatures* život, ukáže mu, že některé hry řvou, aby byly udělány, zatímco jiné prostě pláčou a vy se zoufalstvím můžete tak akorát... (víte co)

Na chvíli se stanete vílou s krajkovými křídly a budete muset střežit životy rodiny příšerek zvaných Nornové. Můžete svým Nornům zadávat různé činnosti, hrát si s nimi, aby byli šťastní, a trestat je, když něco dělají špatně. A jakou legraci si užijete, když se pomalu pinoží krajinou a sbírají kuličky, baští jablka a baví se spolu navzájem. Pokud se o ně budete starat tak, aby byli šťastní a zdraví, nakladou vajíčka a rozmnoží se vám. Pomáhej pánbůh.

A to ještě není všechno. Co už skutečně nejde překousnout, je grafika. To, jak všechny příšerky v Nornovském světě mechanicky poskakují prostředím, je do pekla volající. A nejhorší ze všeho je, že starat se o takovou nestvůrku s vypoulenýma očima vás nikdy nemůže bavit.

Creatures je technicky nedokonalá hra a to, co za ni utratíte, jsou vyhozené peníze.

● Jan Modrák



Věřím, že mohu létat: Tak jo, kámo, skoč. A mám zas o jednoho Norna na starost míň.

VERDIKT

● GRAFIKA 3
Pamatujete na *Mega Drive?* Děs, běs.

● HRATELNOST 1
Ztratili jste se v lese.

● ŽIVOTNOST 1
Stačí chvilka a zahodíte ji.

CELKOVĚ 1/10
Rychle od ní dál. Snad někam zmizí, když ji budete ignorovat





Příšerky v pohodě: Opravdu je tak hnusná, jak vypadá.



Výhodná koupě

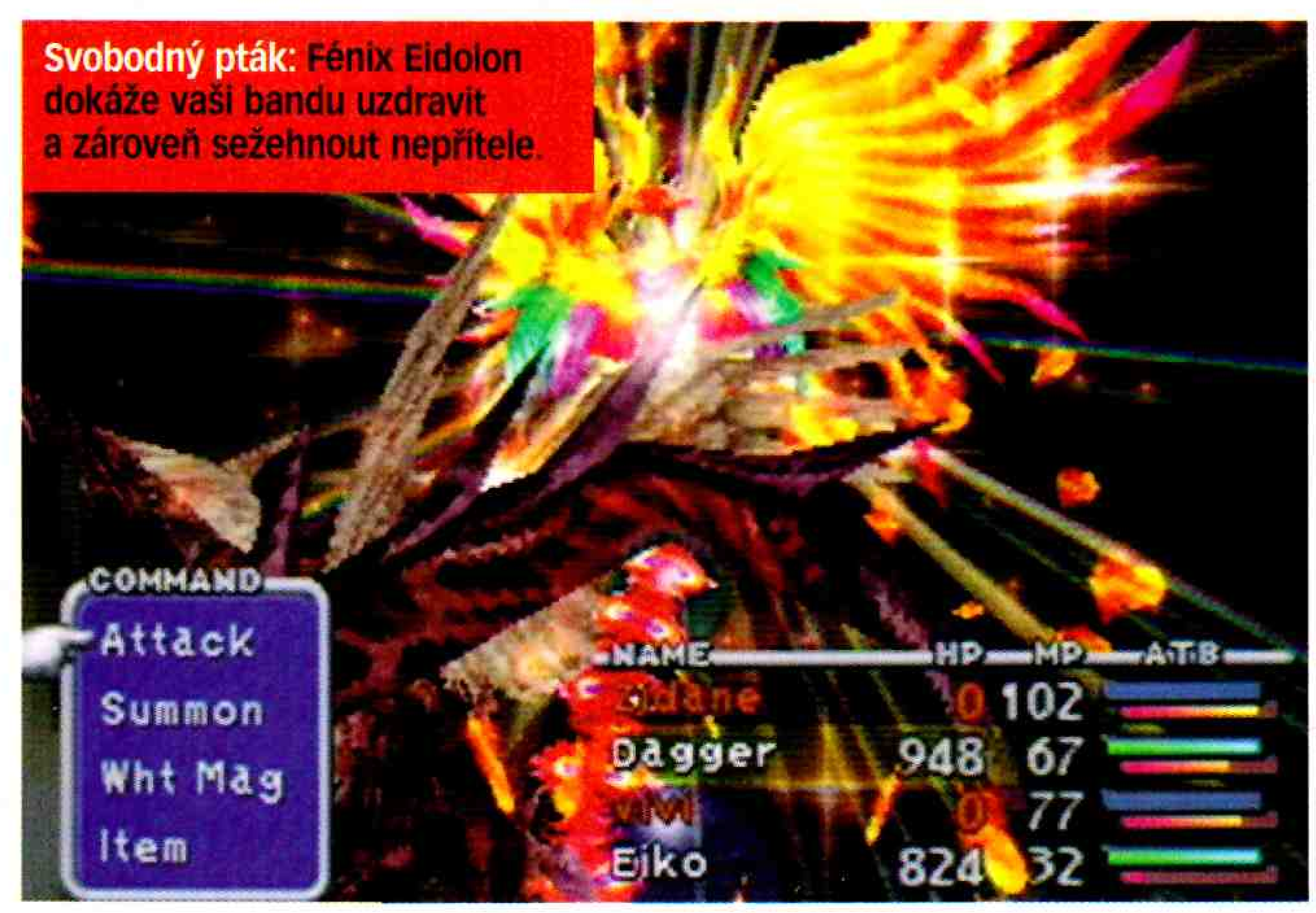
Z ničeho nic se najednou objevila naprosto kouzelná levná hra.



Cesta do pekla: Naši hrdinové našli výtah, který jezdí jen jedním směrem. Teď dolů.



TOP TIP
Jak prosté! Tvorečkové jsou vždy spojeni s nějakým živlem - a živel opačný jim škodí. Takže když proti vám stojí drak dštící oheň a síru, potřebujete nějaký ten led.



Svobodný pták: Fénix Eidolon dokáže vaši bandu uzdravit a zároveň sežehnout nepřítele.

FINAL FANTASY IX

FAKTA DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● CENA **999 KČ** ● VYDAVATEL **INFOGRAMES** ● VÝROBCE **SQUARESOFT** ● VĚKOVÉ OMEZENÍ **ŽÁDNÉ** ● POČET HRÁČŮ **JEDEN**

Vzdejte hold nebesům! Anebo alespoň firmě Infogrames... abyste rozuměli, bombastickou *FFIX* je teď možné koupit za pouhopouhou tisícovku. Tak tomu se říká nabídka století!

Pro ty, kteří poslední rok strávili na planetě Zanussi, *FFIX* je poslední a taky zatím nejlepší adventurou v sérii *Final Fantasy* pro PS1. *FFIX* v sobě slučuje spoustu soubojů, dobrodružství a především týdny solidní, fantastické hratelnosti, a jako taková je určitě jedním z nejlepších RPG všech dob.

Asi vás napadne, proč jsme ji při premiéře dali pouhých 9/10. Ostatně stále od vás dostáváme mnoho udivených a taky rozhořčených dopisů, proč že tahle pecka nedostala desítku, a tak je na čase, abychom to vysvětlili: 9/10 je hodnocení, které dáváme fantastické, oslňující hře, a přesně takovou *FFIX* je. Nese se v podobném duchu jako předchozí tituly řady a je to skutečně úžasná hra, aniž by však přinášela něco nového, originálního, naprosto nečekaného, proto ne plný zásah. Stačí? To jsme rádi. Nicméně... jistě vás zahřeje u srdce pohled na nové, vylepšené skóre pod tímhle článkem. A proč? Protože za tuhle cenu představuje *FFIX* tu nejlepší koupi pod sluncem.

> **„Final Fantasy IX je třída - jedno z nejlepších RPG všech dob."**

MŮŽETE...



● **PŘIVOLAT MYTICKÁ ZVÍŘATA**
Přivolávání kouzel (neboli eidolonů, jak se jim ve hře říká) je jednou z nejúčinnějších zbraní, s níž se vaši hrdinové mohou vytasit. Každé z těchto kouzel je zastupováno úžasně mocným bohem, který se úchvatně snese z nebes a na zemi drsně, leč účinně zjedná spravedlnost. A že to vypadá hezky.

Vše, co jsme o hře řekli poprvé, platí. *FFIX* se může pyšnit nejlepším dovednostním systémem, jaký jsme v jakémkoli RPG viděli, vypadá naprosto úžasně a čekají vás doslova měsíce paření. Tedy pokud nebudete pařit ve dne v noci, což asi budete - nebo po tom budete alespoň toužit. Ale i tak vám hra jistě vydrží týdny. Sláva!

Hlavním hrdinou je klučina jménem Zidane, s nímž se seznámíte hned na začátku hry, kdy jej doprovází banda vzdušných pirátů. Jak se příběh odvíjí dál, setká se Zidane s krásnou princeznou (která to náhodou docela umí se starými kouzly), jejím osobním strážcem a taky mladým čarodějem, který si jaksi vůbec nepamatuje na minulost. Tyto postavy tvoří základ party a jejich jednotlivé příběhy se v průběhu hry poutavě odhalují. K vaší bandě hrdinů se též přidají další postavy, jež do skupiny vnesou nové bojové schopnosti.



Nezahrávejte si: Některé eidolony neznají NE.

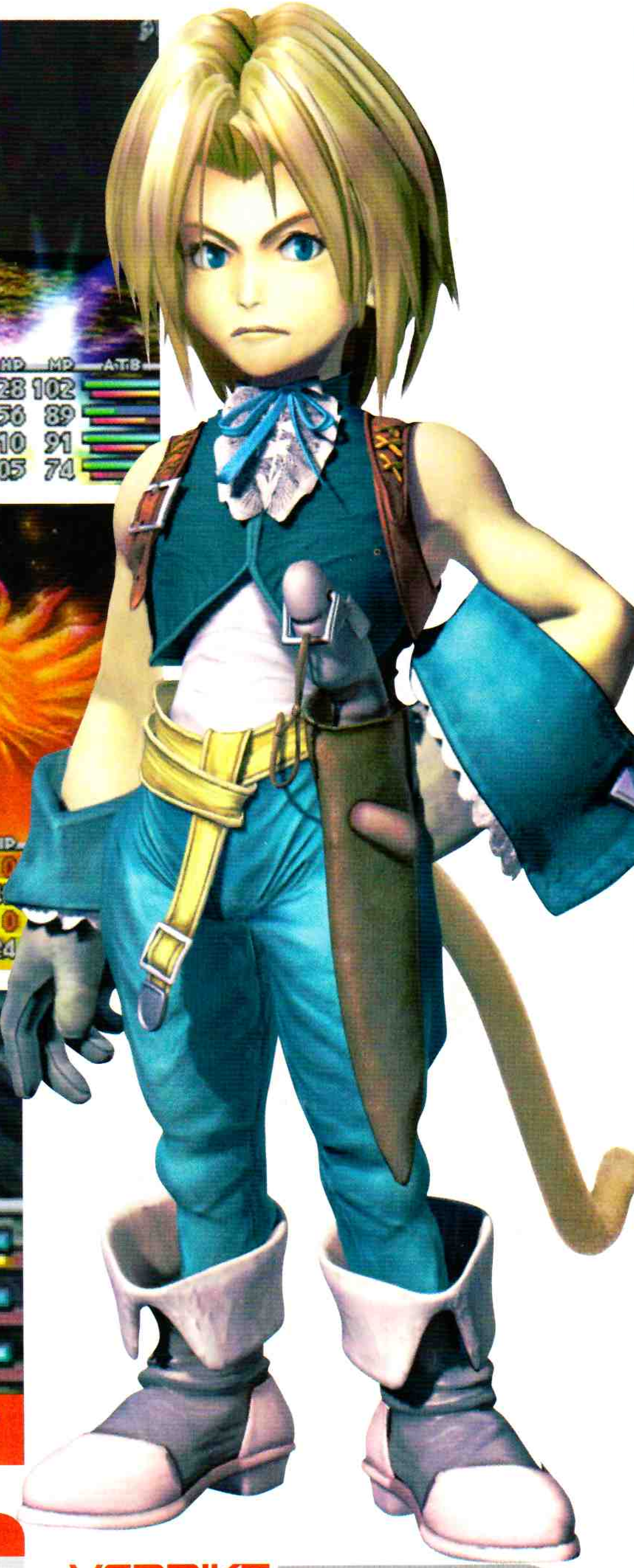


Ledová čarodějnice: Vivi to dokáže pěkně zmrazit blizardem.





Triky: Kámoši v bandě si musejí pomáhat.



A pak jsou tu souboje. Jasně, souboje - vaše postavičky se v nich naučí spoustu nového, a to včetně kouzel, boje s různými zbraněmi a taky práce s věcičkami, které mají při sobě.

Až poprvé zkusíte například kouzlo Bio s Vivi a protivníkovi uštědříte bolestivý (a úchvatný) úder o velikosti dvou tisíc bodů, budete se tlemit od ucha k uchu. A to ještě nezapomínejte na skvostná a mocná vyvolávací kouzla. Jedním z problémů *FFVIII* bylo to, že kouzla zde byla čímsi obyčejným; člověk je mohl používat od samého počátku. Ve *FFIX* od vám tvůrci hry vyvolávací kouzla hned tak k dispozici nedají, máte k nim přístup zhruba až v polovině hry, přičemž ještě předtím vás sem tam pokoušejí drobnými narážkami. Jakmile k nim ovšem získáte přístup, budete tak natěšení, že se nebudete moci dočkat, až je budete moci použít v akci - díky tomu pro vás budou něčím zvláštním a svátečním. No, rozhodně z nich nebudete zklamáni... jsou fakticky úžasná a ze všech dosavadních dílů *FF* rozhodně ta nejlepší.

Ale asi nejlepší na hře je to, že vás vtáhne do úžasně detailně propracovaného fantasy světa. Stačí několik dní a už to budete všechno prožívat s postavami hry - smát se nad jejich úspěchy, plakat nad nezdary. Taky se budete doslova třást, abyste se dozvěděli, co čeká na dalším kroku vaše postavičky - každá z nich má za sebou určitý příběh a ve hře sleduje něco jiného. Jak asi čekáte od RPG z dílny Squaresoftu, čekají vás rozlehlé úrovně, ve kterých vůbec není obtížné se ztratit, a v nich nespočet bestií, bossů a také nejrůznějších úkolů.

Takže tady to máte. *Final Fantasy IX* je fakticky třída - jedno z nejlepších RPG všech dob. Užijte si ji. ● **LK**

MŮŽETE...



● **VYVOLAT BAHAMUTA**
Stejně jako v předchozích hrách, i zde můžete do služby povolat Bahamuta. Je to jeden z nejhezčích eidolonů a na jeho přivolání potřebujete spoustu magické energie, takže pokud jej chcete použít, nejprve se přesvědčte, že máte hodně éteru. Naštěstí má taky obrovskou moc a dokáže zničit všechny nepřátele kolem vás.

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● **GRAFIKA 10**
Jako z nebes... kdo neviděl, neuvěří.

● **HRATELNOST 9**
Nejlepší dovednostní systém v RPG.

● **ŽIVOTNOST 10**
Měsíce solidní, špičkové hratelnosti.

CELKOVĚ 10
FFIX je lepší než ostatní *FF* a jiná RPG. Pokud ji ještě nemáte, neváhejte.

The Best of... SPECIÁL!

STAŇTE SE V MŽIKU PAŘANEM

Našli jste pod vánočním stromečkem úplně novou PSone a do omrzení pařili *Harryho Pottera*? Je na čase, abyste se dozvěděli, jaké že jsou ty nejlepší hry a co je dobré si k mašině koupit. Začněme u her, které si **musíte** zahrát...

KDYŽ MÁTE MOŘE ČASU

STÁLE PAŘÍ...

Jan Modrák
Metal Gear Solid
Bez ustání znovu a znovu, už asi podvacáté!



Tony Hawk's Pro Skater 2

● CENA 999 KČ



Nejnávykovější hra, na kterou kdy narazíte. Že nesnášíte skateboardy? Nevadí. Jakmile jednou začnete, už se nezastavíte, než dokončíte všechny levely. A ty nedokončíte nikdy. Raději si kupte tuhle "dvojku" než *TH3*, protože je levnější a úrovně mají lepší design.

Final Fantasy VII

● CENA 799 KČ



První *Final Fantasy*, kterou Square uvedlo na PlayStation. Když jsme hru poprvé viděli, byli jsme z toho úplně vedle - a za celou dobu se na tom zážitku vůbec nic nezměnilo. Jsou tu naprosto úžasná kouzla a obrovský, rozpínající se svět, který musíte projít a prozkoumat. Skvělá věc.

KDYŽ BUDETE CHTÍT BÝT CHVILKU SAMI

Tomb Raider

● CENA 599 KČ



Dnes k dostání s výraznou slevou a máte před sebou měsíce, jež strávíte v tajemných údolích a dávných chrámech. Skvělá hra, náročná a úžasně zábavná.

ISS Pro Evolution 2

● CENA 1599 KČ



Zapomeňte na všechny ostatní fotbalové simulátory a kupte si tento. Nejprve je to pěkná fuška, ale za dřinu budete odměněni.

Gran Turismo 2

● CENA 799 KČ



Spousta aut, různých okruhů a možností tuningu, jinými slovy - *GT2* je dokonalost na čtyřech kolech. Nejtrvalejší hra pro PlayStation, kterou kdo kdy stvořil.

KDYŽ MÁTE DOMA KÁMOŠE

Crash Team Racing

● CENA 799 KČ



Milujete-li rychlou jízdu a nemáte-li zrovna náladu pouštět se do žádných velkých akcí, pak je pro vás to pravé *CTR*, totiž závody motokár. Dneska to je trochu zprofanované, protože motokárové simulátory dnes rostou jak houby po dešti. Ale tohle je ten skutečně nejlepší!

WWF SmackDown! 2

● CENA CCA 1500 KČ (ŠPATNĚ SE SHÁNÍ)



***SmackDown! 2* je skutečně** nečekaně bohatá hra, kterou budete chtít hrát i sami. Nicméně nejlepší je, když hrajete s kámoši, buď týmově, anebo každý proti každému. To je pak pořádné maso. Bohužel se v České republice velmi špatně shání, ale snažte se. Stojí to za to.

STÁLE PAŘÍ...

Milan Jablonský
ISS PRO EVOLUTION 2
Chce nakopat zadek Pavlu Nedvědovi.



KDYŽ UŽ JSTE DOSPĚLÝ A MŮŽETE VOLIT

Resident Evil 3

● CENA 1499 KČ



Možná ne tak dobrá hra jako *Resi 2*, ale zato jednodušší a taky lépe vypadá. Čeká vás strhující příběh, klaustrofobické levely a oslňující zbraně.

Silent Hill

● CENA 999 KČ



Bezpochyby děsivější než kdejaký horor, hra našlapaná hádankami, děsivými zjevy a akčními scénami s brokovnicí. Nezapomenutelný zážitek.

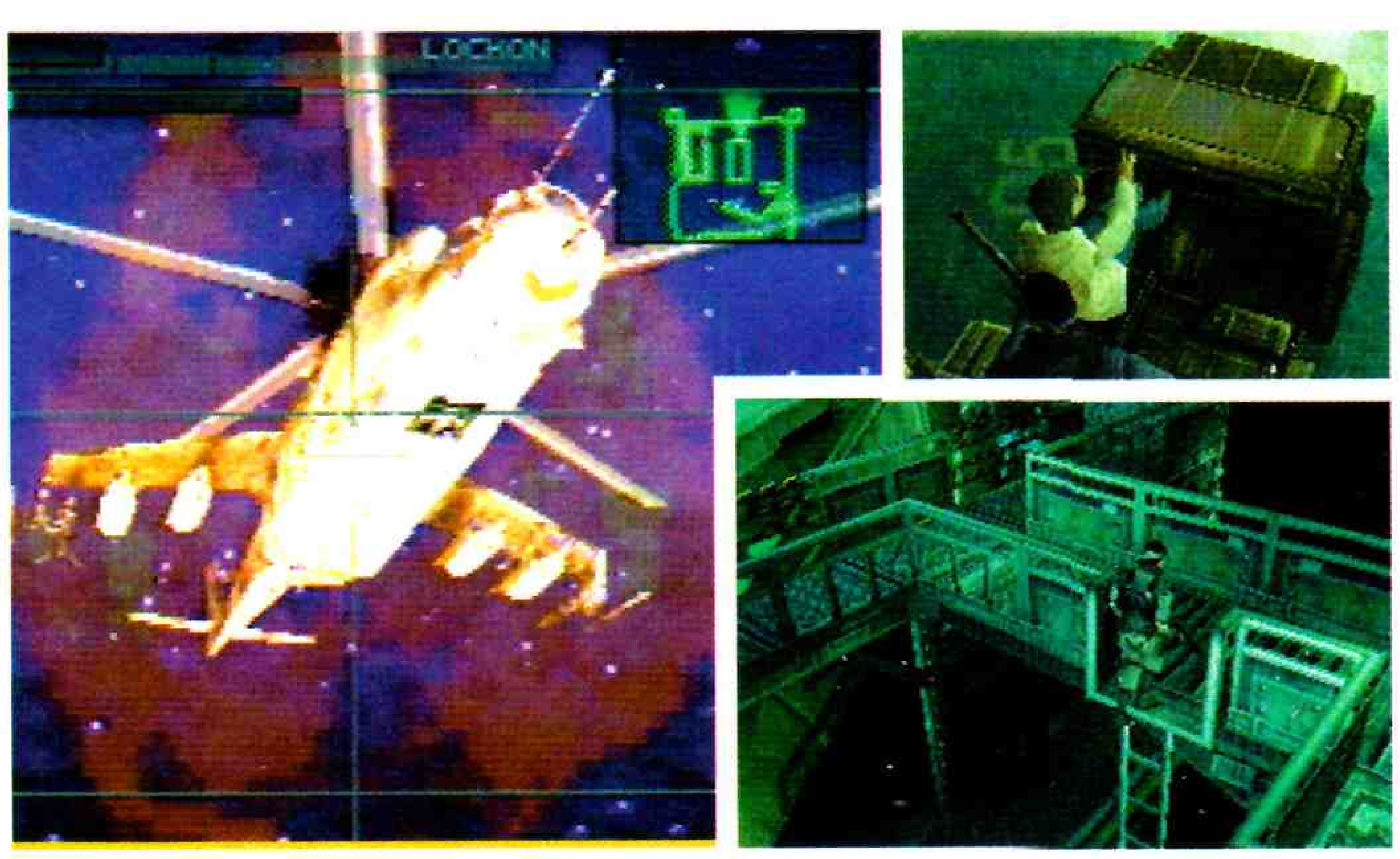
Quake II

● CENA 1799 KČ



Takže jste čtyři. Ale všichni přece hrát nemůžou, že ne? Naopak, můžou! *Quake II* je drsná záležitost. Větší srandu ve čtyřech už nezažijete.

KDYŽ CHCETE TU NEJLEPŠÍ HRU VŠECH DOB



Metal Gear Solid

● CENA 999 KČ

Náš agent v týlu se jmenuje Solid Snake: chytrý, nenápadný a smrtící. Vaším úkolem je být se jak lev a přitom nepozorovaně likvidovat stráže a procházet se levely. Jediným problémem je, že vás nepřátelé prozradí váš dech, kroky i pohyb těla a on se vás samozřejmě pokusí za každou cenu zastavit.

Hra je to chytrá, zábavná a i tři roky po premiéře zůstává jakýmsi měřítkem všech současných adventur, a to na jakékoli platformě. Naší jedinou výtkou je to, že hra je příliš krátká, ale tím více se člověk těší na pokračování. Pokud jste nikdy nedohráli *MGS* do konce, tak jste prostě nežili. Neváhejte a jděte do toho.

STÁLE PAŘÍ...

Lukáš Kolínský
Tekken 3
Protože chce vyhrát mistrovství světa!



JEN DÍKY TĚM MALIČKOSTEM...

... TO VŠECHNO STOJÍ ZA TO!

Je to moc hezké vlastnit nové PSone, ovšem vsadíme krk, že v krabici jste měli nanejvýš ovladač Dual Shock a možná disk s nějakou hrou, pravděpodobně *Harry Potterem*. A věřte nám, to nestačí. Ani zdaleka. Zde vám představujeme periferie, bez nichž se prostě neobejdete. Všimněte si, že tu není žádný volant, virtuální skateboard a podobné věci: a to proto, že ty vůbec nepotřebujete. Jasné?

CO MUSÍTE BEZPODMÍNEČNĚ MÍT

STÁLE PAŘÍ...

Jiří Pavlovský
Everybody's Golf 2
Nemůže přestat, možná proto, že mu ostatní dávají na frak.



TŘI DALŠÍ OVLADAČE DUAL SHOCK

● CENA 590 KČ ZA KUS



Dual Shock, to je skoro umělecké dílo. Je těžký, jak má být, a má všechna tlačítka na správném místě. Hodně jeho konkurentů se snažilo nabídnout něco jiného, nového, leč ani jeden se neujal. Trůn si prostě udržel Dual Shock. Ale musíte mít čtyři, protože je budete potřebovat....

Multitap

● CENA 1190 KČ



PlayStation, to je hlavně o paření proti kámošům - ať už v *ISS* nebo *Quake II* nebo... no, ten seznam by byl pěkně dlouhý. Ale pokud chcete pařit více než dva, neobejdete se bez multitapu. A když už se do něj rozhodnete investovat, vyberte si ten od Sony.

ABY SE VÁM LÉPE HRÁLO

G-Con Lightgun

● CENA 1480 KČ



Hry pro pistole vás vezmou jen tehdy, budete-li nějakou mít. Tentokrát Dual Shock prostě nestačí - s ovladačem se totiž od boku střílí zatraceně blbě.

Kabel SCART

● CENA RŮZNÁ



Pokud nepoužijete SCART, je to asi jako kdybyste si koupili ferrari a jezdili na dvojku. A dokonce i když si myslíte, že máte dobrý obraz, zkuste SCART a uvidíte.

Paměťové karty

● CENA OD 290 KČ



Nikdy nezačínejte hrát bez paměťové karty. Třeba ji ani nepoužijete, ale vsaďte boty, že když ji tam nedáte, určitě ji budete hrozně nutně potřebovat.

JAK SE POZNÁ SKUTEČNÝ PAŘAN

Minidisplej

● CENA NEZNÁMÁ



Král minidisplejů konečně nastoupil na trůn - první minidisplej, do kterého se skutečně vyplatí investovat, protože pak máte opravdu přenosnou PlayStation. Do konzole dokonale zapadne, jako kdyby tam odjakživa patřil. Obraz je vynikající, takže nemusíte mít nos u obrazovky.

Reproduktory

● CENA OD 2500 KČ



Nemusíte si zrovna koupit celý systém surround sound, ale subwoofer a pár satelitů to rozhodně chce. Zážitek z paření se výrazně prohloubí, to nám věřte. Na straně 16 přinášíme vyčerpávajícího průvodce, jaké reproduktory se k PlayStation hodí nejvíc a jak je připojit.

STÁLE PAŘÍ...

Darek Šmíd
Civilisation 2

Jeho snem bylo vždy ovládnout svět... hahah!



STÁLE PAŘÍ...

Ladislav Nagy
Grand Theft Auto 2

Nemůžu. Přestat. Zabíjet. Lidi.



Taneční podložka

● CENA 1690 KČ



Taneční hry jsou zvláštní věc - v nich prostě děláte to, co je řečeno na obrazovce. S normálním ovladačem je to docela nuda, jak si jistě představíte, ale s takovou taneční podložkou je to naopak sranda, alespoň když je vás víc. Nicméně blbě vypadat budete, to jo.

Taška

● CENA OD 600 KČ



Do téhle tašky se vám vejde vše podstatné, když se chystáte se svým PlayStation vyrazit na cesty. Na trhu dnes existuje hned několik speciálně šitých a cenově dostupných verzí, které jsou rozhodně lepší než igelitka z Delvity. A taky lépe vypadají.

VÍCE, VÍCE, VÍCE

Hraní, to ale zdaleka nejsou jen hry a periferie. Pokud chcete udělat dojem jako pařan, nenechte si ujít tyhle věcičky.



Bobek
Na tomhle bobku se super sedí a taky se pod ním jde schovat, když vás matka chce odtáhnout od paření.



Pěnová baseballová pálka
Tím můžete mlátit své kámoše, když vám to nandají v *ISS*. Je to dobré na psychiku.



Bonbony
Skvělá svačinka při paření, hlavně, aby nebyly zabalené. Udrží vám hladinu cukru a ještě vám budou chutnat.



Pizza
To kdybyste potřebovali něco vydatnějšího než bonbony. Anebo když vám prostě dojdou.



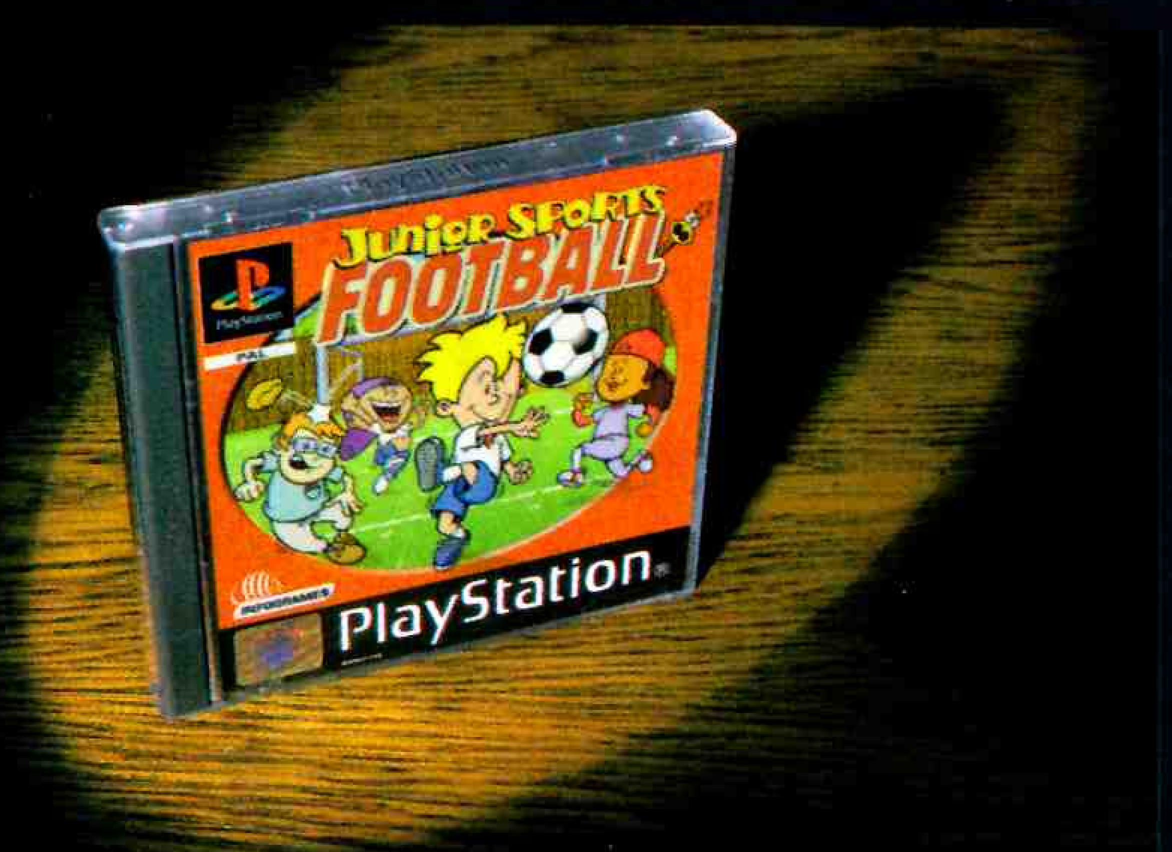
Spacák
Začněte pařit ve spacáku, usnete, probudíte se a zjistíte, že furt paříte.

Spravedlnost

S RAGBYOVOU ŠIŠKOU

Naše mise: Každý měsíc trestat nejhorší hru za zločiny proti PlayStation. Nastal čas pro nekompromisní spravedlnost.

OBŽALOVANÝ



NÁPRÁVNÉ ŘÍZENÍ PSM

JMÉNO: Junior Sports Football
OBVINĚNÍ: DĚSIVĚ TRAPNÁ A NUDNÁ HRA

OBŽALOBA



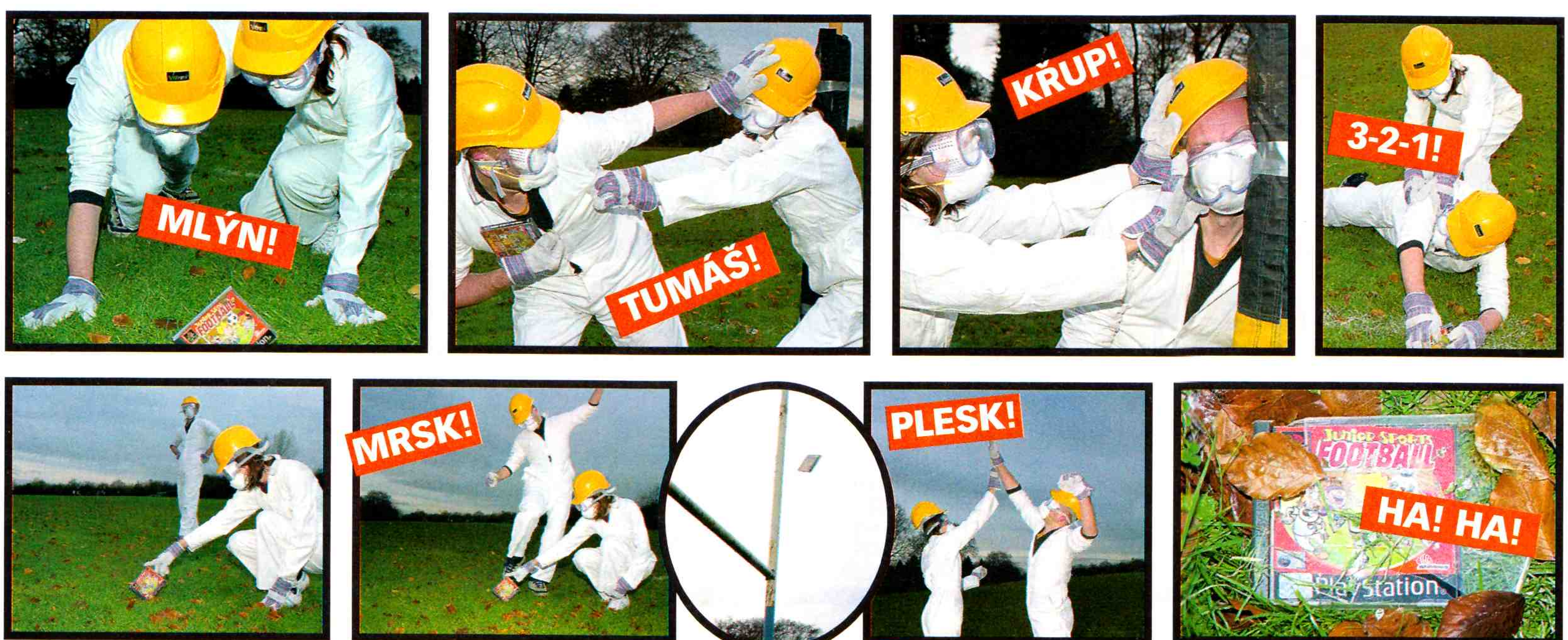
- HRA JE URČENA PRO RETARDOVANÉ DĚTI.
- ZHNUSÍ ČLOVĚKU FOTBAL DO KONCE ŽIVOTA.
- HRÁČ MÁ CHUŤ MUČIT POSTAVY.
- NAPROSTO NEHORÁZNÝ OVLÁDACÍ SYSTÉM.
- CO, VÁM TO SNAD NESTAČÍ?

OBHAJOBA



- SE HROU DOSTANETE ZADARMO PLAKÁT!
- NO, TO JE ASI TAK VŠECHNO...

Vinen!



Oficiální Český PlayStation Magazín
TO NEJLEPŠÍ

Nejlepší joypad



DUAL SHOCK
CENA 1290 Kč OD SONY
PSM 9/10

Nejlepší displej



SONY
CENA NEZNÁMÁ OD SONY
PSM 10/10

Nejlepší zbraň



G-CON
CENA 1490 Kč OD NAMCO
PSM 9/10

Nejlepší volant



SPEEDSTER 2
CENA 2990 Kč OD SONY
PSM 9/10



Nové Periferie

„Ooooh, jaký dobroučký hardware... mmm... mňam."

THRUSTMASTER FREESTYLE BIKER

CENA cca 3500 Kč **VÝROBCE** Thrustmaster **DATUM VYDÁNÍ** V prodeji

A je tu zase cáklý ovladač - fajn. Tentokrát si můžeme zahrát na Jaroslava Huleše a Jakuba Smrže. První z motorkových ovladačů je celkem křehká záležitost. Sloup s řídítky je totiž velmi volný a totéž platí o brzdách i plynu. Řidítky můžete máchat v podstatě jak chcete, a to nejenom doleva a doprava, ale taky nahoru a dolů. Jasně, pro motokrosové simulátory je to v pohodě, ale při závodech rychlých silničních mašin to budete proklínat. Nic na tom nemění ani fakt, že mají na rozdíl od řidítek Proplay zvláštní nastavení pro motokros a Grand Prix.

Ovladač můžete buďto připevnit na stůl, anebo použít plastového sedátka, které padnou k vašemu zadku - ale moc vám to nedoporučujeme, protože záda z toho pak bolí jak čert. Největší chybou je rozmístění nejdůležitějších tlačítek, která jsou příliš blízko od sebe, takže je často stisknete nedopatřením. Nicméně navzdory všem těmto nedostatkům fungoval v reálu Freestyle Biker prakticky stejně jako Superbike Racer. Jenže je skoro o tisícovku dražší, takže si sami můžete spočítat, co je lepší investice. ● NE

VERDIKT
Oficiální Český PlayStation Magazín
CELKOVĚ **6**/10
Není tak robustní jako Superbike Racer, ale ujde. Je ovšem drahý.





Radical Biker: Ještě stáhnout sklo.

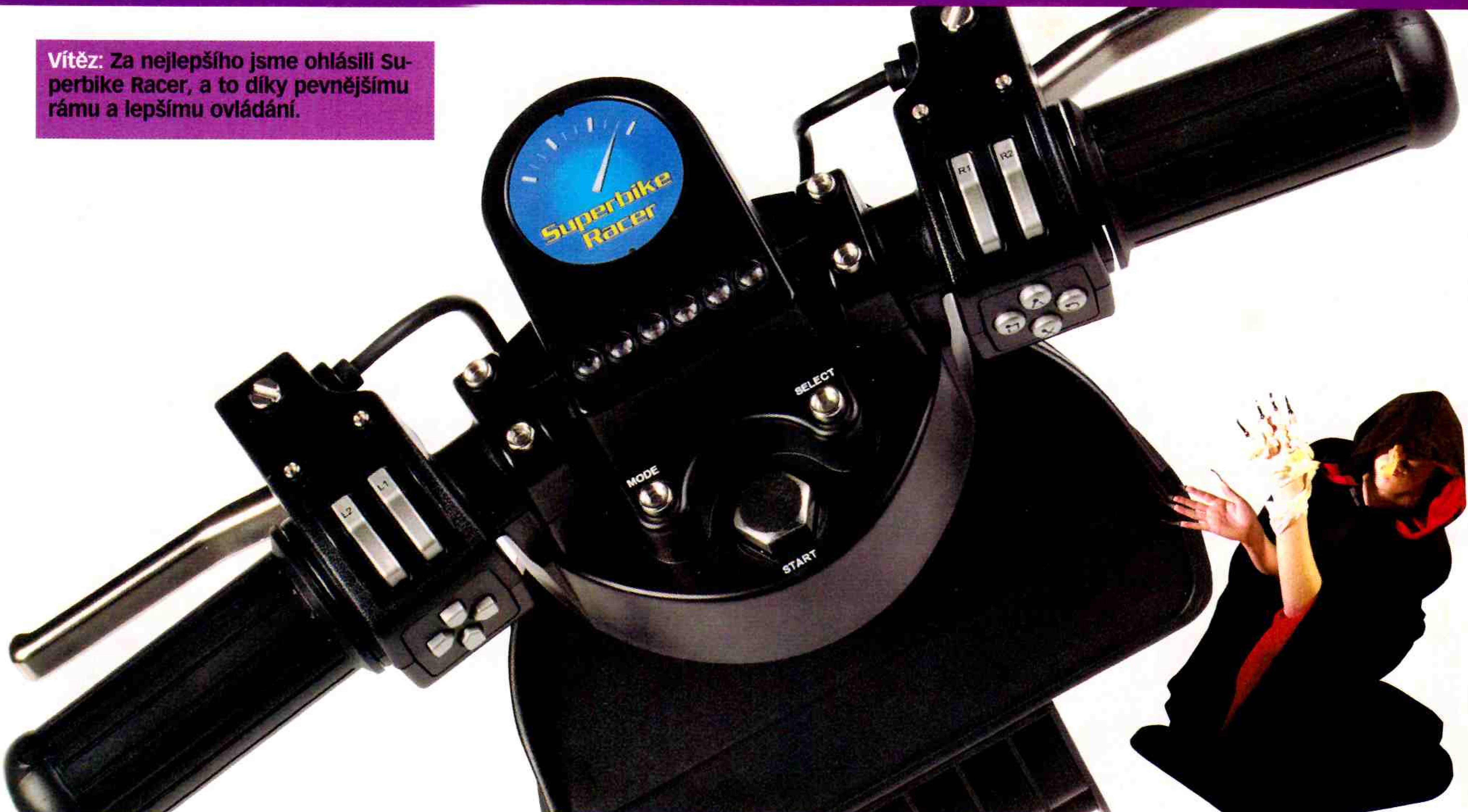


Nepřehledné: Špatné rozestavení tlačítek.





Nešikovné: Špatně postavená tlačítka.



Vítěz: Za nejlepšího jsme ohlásili Superbike Racer, a to díky pevnějšímu rámu a lepšímu ovládání.



Hells Angel: Z tohohle bikera jde strach.





Lepší: Tlačítka jsou lépe rozestavěna.

PROPLAY SUPERBIKE RACER

CENA cca 2500 Kč · VÝROBCE Proplay · DATUM VYDÁNÍ V prodeji

Potřebujete to pořádně rozjet!? Kašlete na Huleše a zahrajte si na Biagiho. A taky vyměňte model řidítek.

Jedná se o podstatně robustnější řidítka, která jistě taky déle vydrží. Řidítka Superbike Racer budí o poznání autentičtější dojem než Thrustmaster. Hlavní sloup je postaven tak, že můžete řidítky otáčet pouze doleva a doprava, a v těch několika hrách, na kterých jsme řidítka testovali, byl díky tomu výsledek výrazně lepší než v předchozím případě. I plyn a brzda reagují lépe. Akční tlačítka jsou rozmístěna vhodněji a oproti Thrustmasteru jsou mezi nimi dostatečné mezery. Jak START, tak SELECT jsou umístěna na centrálním sloupu, takže se vám nestane, že byste hru v nejnapínavějším okamžiku nechtěně přerušili.

Ačkoli celkově budí Superbike Racer podstatně lepší dojem než Freestyle Biker, když přijde na skutečný výkon ve hře, není mezi oběma modely žádný výrazný rozdíl. Patříte-li ovšem mezi motorkáře, doporučujeme Proplay. ● NE

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

CELKOVĚ

Skvělé na motorkové hry, pro ostatní žánry celkem k ničemu.

8 /10



Oficiální Český PlayStation Magazín **Playtest**

Bitva řidítek

Ducati World
(motorkový simulátor)
Tak tady si vedl lépe Thrustmaster, hlavně díky volnému hlavnímu sloupu, se kterým šlo po náročném okruhu lépe vést motocykl.

Moto Racer World Tour
(motorkový simulátor)
Jasné vítězství řídítek Proplay, a to jak v režimu motokros, tak Grand Prix.

Aqua GT (motorové čluny)
Při řízení motorového člunu vzniká jistá vůle, ale oba ovladače hru podstatně zlepšily. Žádný velký rozdíl mezi nimi nebyl.



Mat Hoffman's Pro BMX
(simulátor extrémních sportů)
Naprostý děs s oběma ovladači. Tlačítka na triky jsou příliš daleko od řidítek, takže o slušném skóre si můžete nechat jen zdát.

Wipeout 3
(futuristická závodní hra)
Ve *Wipeoutu* 3 se neobejdete bez akčních a ramenních tlačítek, takže s oběma ovladači nastaly stejné problémy jako v případě *MHPB*.

Vanishing Point
(automobilový simulátor)
Na závody dvoustopých vozidel tyhle věcičky prostě nejsou.

Celkově
Mezi oběma ovladači není zas tak velký rozdíl co do výkonu. Přesto by tu jeden rozdíl byl, a to ten, že Proplay Superbike Racer je o zhruba tisícovku levnější - čímž máme vítěze!

Herní Pomoc

CHEATY · TIPY · NÁVODY · ŘEŠENÍ

Tipy pro špičkové hry

Zabořili jsme pazoury do tučného herního koláče a všechno dobré vyzobali.

Vaše tipy a rady

DAVID BECKHAM SOCCER

Tyto cheaty aktivujete na joypadu v jakémkoliv menu. Pozor: mezi stiskem jednotlivých tlačítek je třeba zachovávat limit přibližně dvě sekundy.

Gustav B, e-mail

PŘÍSTUP K MOŽNOSTI „EDITOVAT HRÁČE" A UPRAVENÍ HRÁČOVA VZHLEDU.
L1 L1 R1 R1 R2 R2 L2 L2

OTEVŘÍT EXTRA STADIONY
L1 R1 R2 L2 L1 R1 R2 L2

Tyto cheaty se aktivují tak, že se dostanete do určitého stádia v tréninkových režimech.

CHCETE-LI HRÁT S BECKHAMOVOU JEDENÁCTKOU MANCHESTER UNITED, MUSÍTE DÁT 20 NEBO VÍCE VOLNÝCH PŘÍMÝCH KOPŮ.

CHCETE-LI HRÁT S BECKHAMOVÝM ALL-STARS TÝMEM, MUSÍTE DÁT 20 NEBO VÍCE PŘIHRÁVEK NA CÍL.

CHCETE-LI HRÁT S BECKHAMOVÝM NÁRODŇÁKEM, MUSÍTE DÁT 20 NEBO VÍCE CENTRŮ NA CÍL.

CHCETE-LI ZÍSKAT PŘÍSTUP K EXTRA STADIONŮM, MUSÍTE VŠECHNY PANELY ODPÁLIT BĚHEM 10 SEKUND.

HARRY POTTER

JAK... ZLIKVIDOVAT PRVNÍ TŘI BOSSE V ĎÁBELSKÉM VÁNOČNÍM HITU.



Hoď to po mně: Tahle šereda se bude pokoušet naletět vám do hlavy, takže ji musíte trefit.

Harryho dobrodružství je plné zlomyslných postav, které se nezastaví před ničím, aby našemu hrdinovi v jeho magické cestě zabránily a hezky jej posadily do prvního rychlíku domů. Jenže s pomocí těchto tipů jim pořádně zatopíte.

První boss, jehož po cestě potkáte, je Malfoy a s ním musí Harry hrát hru jménem Wizard Crackers, tj. vyhýbat se sušenkám, které po vás hází, pak je rychle sesbírat a trefit pro změnu jeho. Záhy se ovšem do hry zapojí i Crabbe a Goyle a i oni po vás začnou házet. Ve hře musíte pokračovat, dokud nebudete moci odejít z hradu.

Jakmile vstoupíte do Gargoyle Gate, profesor Quirell na vás pošle děsivého chrliče. Ten kolem vás začne poletovat, vy musíte uhýbat před jeho útoky, a poté rychle zaútočit pomocí Knocback Jinx (na Flipendo nebudete mít čas). Jakmile bude váš ukazatel energie prázdný, odleťte ke zdi vedle brány a odejděte.

Na holčičích záchodcích vás čeká Ogre. Ron Weasley se snaží začarovat pálku a vy musíte sestřelovat záchodky, které po vás Ogre háže. V perspektivě první osoby zamiřte Ogrovi nad hlavu, a jakmile zvedne záchodek, vystřelte rychlý knockback jinx. Weasleymu se po chvíli podaří začarovat pálku a tak Ogreho sejme.

Příští měsíc

Hogwart odhalen. V příštím čísle vám odhalíme naprosto všechno, čeká vás totiž oficiální řešení *PSM* k *The Philosopher's Stone*.

POŠLETE NÁM SVÉ TIPY

Přišli jste na nějaký cheat nebo usnadnění některé hry? Pošlete nám ho a my váš geniální nápad otiskneme, aby si ho mohli všichni přečíst. Možná od nás dostanete za námahu i hru zdarma.

Jméno **Adresa**

Můj tip je:

POŠLETE TENTO FORMULÁŘ na naši obvyklou adresu pod heslem TIP PRO VÁS!

FIFA 2002

JAK... DOSÁHNOUT FOTBALOVÉ SLÁVY.

Udržet se v čele anglické Premier League, plné hvězd a klubů zvučných jmen, může být docela fuška. Jediný způsob, jak toho dosáhnout, je znalecky postavit tým snů, disponovat značnou dovedností a taky mít trochu štěstí.

Úplně nejdříve si vyberte jako tým Manchester United, pak prodejte co nejvíce hráčů, bez nichž se klidně obejdete (například Phila Nevilla). Tím si vylepšíte svou finanční situaci a můžete si koupit hráče světové extratřídy:

O. Kahn	9 876 liber Bayern Mnichov
J. Boumsong	16 724 liber Auxerre
J. Edmilson	18 906 liber Lyon
O. Mellberg	21 224 liber Aston Villa
F. Redondo	24 524 liber AC Milan
J. Hasselbaink	18 906 liber Chelsea
E. Sand	24 524 liber FC Schalke 04

V týmu si nechte G. Nevilla, Giggse, Verona a Beckhama a hrajte ve formaci 4-4-2. S takovými esy v sestavě byste měli konkurenty snadno drtit a nakonec si zajistit i vítězství v Premier League (samozřejmě s obdivnými pohledy kámošů).





Přes statistiku: Musíte naplno využít svých schopností, abyste do týmu přitáhli co nejlepší hráče.

Vaše tipy a rady

SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
Chcete-li dostat ze hry všechno, v cheatovém menu jednoduše vepište AUNTMAY a získáte přístup ke všem cheatům ve hře.
Martin Mrázek, Praha



ABE'S EXODUS
Zamrzli jste na levelu, který se vám nedaří dokončit? Pokud je tohle váš případ, podržte R1 a stiskněte ◎,◎,⊗,⊗,◎,◎. Tím se snadno přesunete na další level.
Tomáš Bohatý, Brno



COLIN MCRAE 2.0
Chcete-li získat všechna auta ve hře, vepište místo svého jména ONECAREFULOWNER. Pokud toužíte po tom odemknout všechny okruhy, abyste si na nich vyzkoušeli krásná nablýskaná auta, vepište HELLOCLEVELAND.
Honza Stránský, Křest



MTV SKATEBOARDING
Chcete-li odemknout všechny okruhy, prkna i závodníky, namísto svého jména vepište PSWRD. V levelu s nadjezdem použijte obrubníků na zvýšení skóre přes grindy a teprve pak se odhodlejte ke skoku.
Charlie, e-mail



Pomoc
V případě nouze nemusíte rozbíjet žádné sklo. Stačí, když zatelefonujete na výše uvedené telefonní číslo. Vaše problémy se pokusíme vyřešit!

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

JAK... ZÍSKAT EXTRA VĚCI

Jste-li v *Tony Hawkovi* nováčci, pak nemějte žádné obavy, protože hned v příštím čísle vám přineseme plně zmapovaného průvodce úroveň po úrovni. Mezitím - pokud jen neustále ztroskotáváte a říkáte si, jaké rozkoše že vás to vlastně čekají. Zde je seznam odměn, kterých se vám ve hře dostane, stejně jako stručné návody, jak se k nim dostat.

Darth Maul
Pokud se vám podaří dokončit ve hře všechny úkoly a získat zlaté medaile ve všech třech soutěžích najednou, a to v kariérním režimu a s jakoukoli postavou.

Dokonalá rovnováha
Musíte splnit všechny úkoly ve hře a získat zlaté medaile ve všech třech soutěžích v kariérním režimu, a to s vytvořeným závodníkem.

Důstojník Dick
Musíte splnit všechny úkoly ve hře a získat zlaté medaile ve všech třech soutěžích v kariérním režimu, a to se Stevem Caballerou.

Wolverine
Dokončete všechny „gaps" ve všech pravidelných levelech s jakýmkoli závodníkem.

Dětský režim
Dokončete všechny úkoly ve hře a získejte zlaté medaile ve všech třech soutěžích v kariérním režimu s Tony Hawkem.

Disco režim
Dokončete všechny úkoly ve hře a získejte zlaté medaile ve všech třech soutěžích v kariérním režimu s důstojníkem Dickem.





Sladké místečko: Najděte plac s rampami, tady se vyřádíte.

Přitahujete kulky? Nedokážete se vyrovnat s tlakem? Tady je řešení...



Vyberte si level

SYPHON FILTER 3

PRO DOSAŽENÍ MISTROVSKÉ TŘÍDY BUDETE POTŘEBOVAT:
VELKÉ PISTOLE ✓ HBITÝ PRST NA SPOUŠTI ✓
RYCHLÉ UVAŽOVÁNÍ ✓ LARU CROFT ✗

PSM NÁVOD

Jak se dostat mezi elitu
10 nezbytných schopností

1) Zabíjet
Zabíjet budete fakt hodně, takže si na to hezky zvykněte. Podržte R1, stiskněte ⊗ a dívejte se, jak padají jak mouchy. Nejrychleji se zabíjí zblízka a taky ušetříte munici. Opakovaně mačkejte R1, čímž budete procházet několika nepřáteli a tam, kde to bude možné, se přikrčte stisknutím ⊗ - zvýší se tak přesnost vaší palby.

2) Dávka do hlavy
Stojí-li proti vám stráž s vestou nebo několik nepřátel, je tohle naprosto zásadní taktika. Vytáhněte jakoukoli automatickou zbraň, stiskněte L1 a ⊗ a pak držte ← nebo → - určitě se trefíte.

3) Otočka o 180°
Krátký zvuk palby je jediné varování, jehož se vám dostane. Stisknutím ↓ se bleskurychle otočíte a dokonce se vám někdy podaří i překvapit útočníka.

4) Přikrčte se, kutálejte po zemi a skrývejte
Kutálení je naprosto klíčové, chcete-li uniknout z nepříjemné situace. Do kotoulu v zamýšleném směru přejdete stisknutím ◎, čímž se sníží ukazatel ohrožení a vy budete moci uniknout. Anebo můžete hned poté stisknout ⊗, čímž se skryjete za nějaký předmět, dopadnete do podřepu a můžete pálit.

5) Výbuchy
Některé budovy je třeba prostě vyhodit do vzduchu. V těchto situacích vždy vyčkejte, až se vám z obrazovky dostane výzvy, stiskněte tlačítko pro akci (△) a rychle odsud utíkejte, než vám vyprší čas.

6) Aktivace
V klíčových okamžicích hry bude vaše postava muset provést určité činnosti, které normálně ve svém repertoáru nemá (třeba zneškodňovat bomby nebo používat počítače). Ve všech těchto situacích stiskněte tlačítko pro akci (△), jakmile se instrukce k této činnosti objeví na obrazovce.

7) Přepadení
Jste zde sám, takže je nevyhnutelné, že vás v určitém okamžiku nepřítel překvapí a přečíslí. V takových situacích vám pomůže ona sprška z automatické zbraně, o které jsme se už zmiňovali. Nicméně pokud k tomu dojde v nerovném terénu (kdy taková střelba není možná), je nejlepší taktikou se odkutálet přímo doprostřed mezi nepřátele a rychlým stiskem R1 postupovat od jednoho k druhému, než se vám nějak výrazně uškodí.

8) Obcházení rohů
Když procházíte kolem rohu, je nejlepší taktikou ostřelování pomocí R1/L1. Tak vás alespoň nic nepřekvapí. Anebo můžete taktiku použít v kombinaci s kutálením, kdy půjdete do kotoulu (◎) a přikrčíte se (⊗) v momentě, kdy se dostanete za roh. Budete připraveni k přesné střelbě.

9) Obrana
V jistých pasážích hry budete muset bránit vozidlo nebo osobu vykonávající určitý úkol. V těchto situacích se držte vedle nich, přikrčeni, abyste byli připraveni k rychlé otočce, a tak měli pod kontrolou celý úhel 360°.

10) Eskortování
Někdy se stane, že vozidlo nebo postavu musíte provést celým levelem. I v těchto situacích se jim držte po boku, abyste více přitahovali palbu nepřítele, a hlavně je nikdy nespouštějte z očí. Též se snažte, abyste vždy byli na stejné straně jako váš cíl. Pokud totiž dostanete nevinného do křížové palby, budete vypadat jako úplní nýmandi.

1


2


3

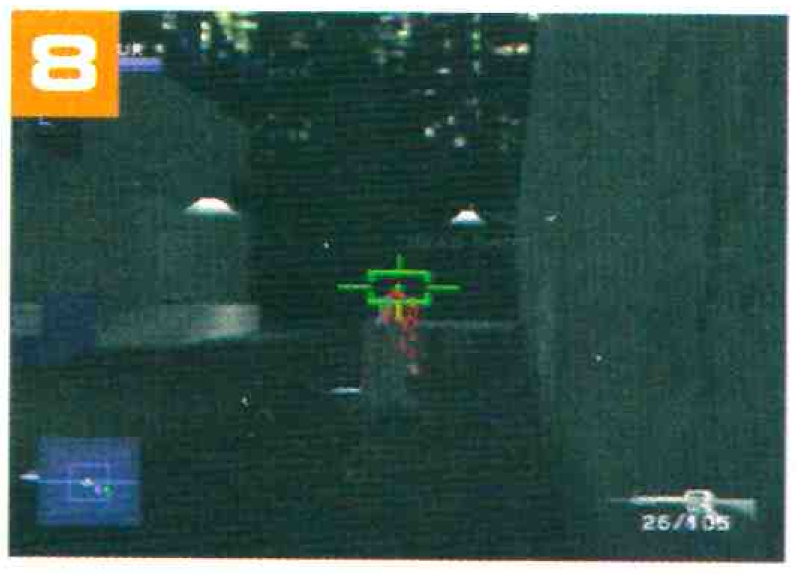

4

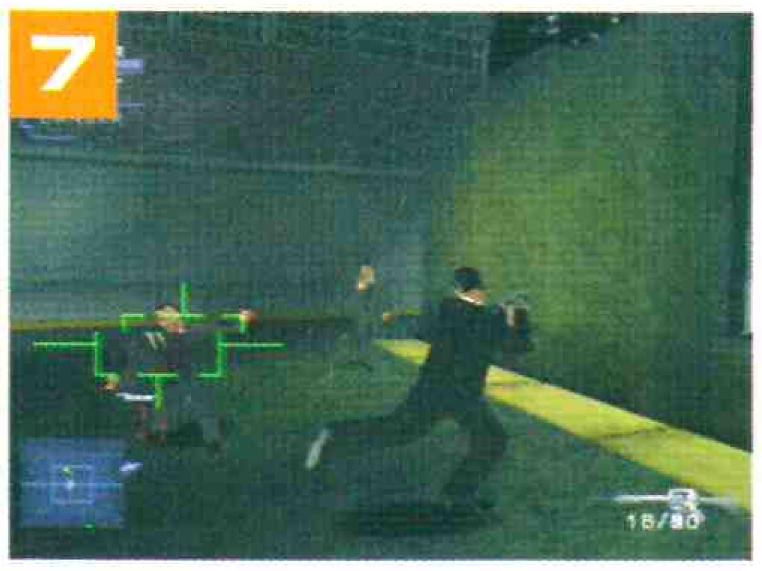

5


6


10

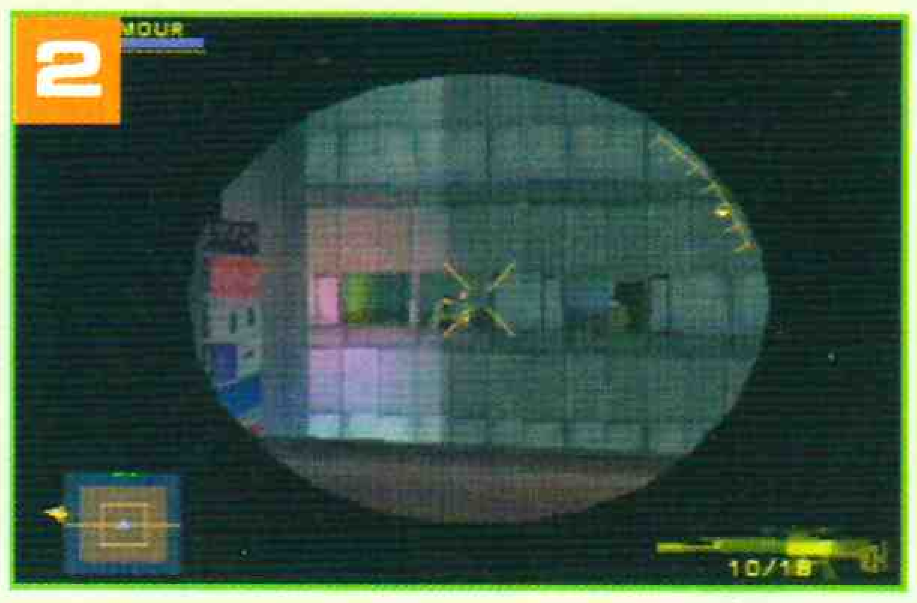

9


8


7


LEVEL 1 – Hotel Fukushima

Hned první úroveň hry je pěkně explozivní.



1) Hurá dovnitř
Od recepčního si vyzvedněte klíč a vstupte do výtahu napravo. Jděte nalevo a vstupte do poslední místnosti po vaší levé ruce - 413. Z vany si vyzvedněte výzbroj.

2) Zabíjející spŕška
Sniperskou puškou postřílejte všechny lidi v budově naproti. Záběr si oddalte (tak spatříte stráže), pak si pohled opět přibližte, aby se vám lépe mířilo, a když ukazatel nebezpečí dostoupí do nevyššího stádia, přikrčte se - tak se vyhnete nepřátelským kulkám. Většinu stráží v normálním zaostření zlikviduje zásah do těla.

3) Jeďte dolů
Vyjděte z místnosti a jděte po chodbě k otevřeným dveřím na konci. Z bedny napravo místnosti vezměte vestu a vyjděte dveřmi ven. Sejděte ze schodů, při čemž nezapomínejte na techniku střelby za roh - tak se vypořádáte se strážemi.

4) Špinavé prádlo
Třikrát zahněte a dorazíte do místnosti s neprůstřelnou vestou a teroristou, který vám nadělí velice užitečný dárek. Z místnosti vyjděte, postavte se tváří v tvář třem teroristům, vyběhněte po schodech, a pak jděte chodbou až do prádelny.





5) Najděte dívku
Otočte se kolem dalšího rohu a střelou do hlavy zasáhněte únosce ve vestě. Rychle vyběhněte po schodech a kolem dalšího rohu - tady musíte zastřelit dalšího agresora, než se mu podaří velvyslancovu dceru zavraždit. Na místo dorazí ještě další dva - pozor, abyste nezranili dívku.

6) Skryjte ji
Vyběhněte nahoru po schodech a pokračujte až na konec této chodby. Zde najdete stůl, za který se dívka může schovat.

7) Zmizte
Vraťte se na chodbu a pak se hned dejte doprava do hotelového vestibulu, kde na vás čekají tři strážci. Přikrčte se a počkejte si na toho, který jde za stůl, pak vyskočte a střelou do hlavy oddělejte i zbylé. Tlačítkem na stole otevřete bránu a jděte pryč.

LEVEL 2 – Kostarická džungle

Rada: Šetřete granáty, později se vám budou sakra hodit.

1) Seběhněte z kopce, přikrčte se a pozabíjejte stráže kolem palebního stanoviště. Jděte za Lian a granátem odpalte dělo.

2) Jděte za Lian a skryjte se za velkým stromem. Když bude dělo mířit jiným směrem, kotoulem opusťte svůj úkryt a použijte granát.

3) Přímo za rohem dohlédněte na popravu, pak jděte za Lian k bráně. Zmocněte se granátů a neprůstřelné vesty, potom projděte bránou a za bedničkami uvidíte Ellise.

4) Jděte za Lian a zlikvidujte další dělo.

5) Dávejte pozor na stráže v korunách stromů, které na vás budou útočit. Přibližujte se ke stanům. Objeví se před vámi tři stráže, jeden zezadu.






6) Vstupte do stanu po levé straně a jděte rovnou do druhé místnosti, kde najdete bedýnky se vzorky. Zabijte stráž a z bedýnky popadněte detektor min.

7) Jděte pryč a dávejte pozor na stráže v neprůstřelných vestách. Vstupte do stanu napravo a v druhé místnosti se zmocněte HK5.

8) Z místnosti napravo vezměte brokovnici a munici pro M16. Aktivujte počítač.

9) Vyjděte napravo a stanem projděte východním směrem. U helikoptéry zabijte tři strážce a deaktivujte přední motor.






10) Nyní musíte najít vzorky v požárem nezničených částech komplexu:

Vzorek 1: Od kopce běžte přímo rovně.

Vzorek 2: Od výchozího kopce se otočte nalevo.

Vzorek 3: Jděte po cestě k Ellisovu tělu a pak dolů z kopce, kolem zničených věží.

11) Namísto toho, abyste zahnuli doprava, jako když jste šli do tábora, jděte doleva, a až se radarový ukazatel zbarví dožluta, zastavte.

12) Vaším cílem jsou dveře za minovým polem. Plazte se a mějte na paměti, že rychlejší pípání vám oznamuje blížící se minové nebezpečí.






LEVEL 3 – Level s bossy

Je načase zapnout si bezpečnostní pásy...

1 **Zabijte dvě stráže** v první věži a třetí v další místnosti. Vyběhněte po stejném schodišti, po jakém sešel Rhoemer, zastřelte pomocného pilota a stiskněte vypínač na levé zdi. Pak běžte zpět dolů, zpoza schodů popadněte UAS12 a vraťte se k první věži.

2 **Schovejte se za bedýnkou,** dokud se neobjeví Rhoemer a osamocený se postaví před dveře od nákladu. Tady jej můžete překvapit: rychle k němu naběhněte a palbou z UAS12 jej sestřelte z letadla.





Popisek: Jednoduchý plán: zastřelit.

LEVEL 4 – Zlaté doly Pugar

Osvoboďte otroky!

1 **Sneste se na jeřáb** a sniperskou puškou sejměte sedm stráží na útesech. Běžte kolem jeřábu a namiřte si to rovnou k římse, kde najdete nějaké výbušniny, poté se vraťte zpět stejnou cestou a sestupte do kráteru - to ale až na vyzvání. Z levé římsy seberte luk, jděte přímo do tunelu, přelezte přes bednu a vstupte do jeskyně.

2 **Sejměte stráž** střelou do hlavy ze skály nahoře, pak rychle skály oběhněte a napalte to do sudů s výbušninami - tím zabijete stráže. Potom se prostřílejte přes další stráže (miřte na hlavu), kteří se po explozi vyhrnou z tunelu. Do toho tunelu potom vlezte a osvoboďte dva otroky.









3 **Zatočte doprava**, přibližte se k autům s minou, zabijte stráž z levého tunelu a zatočte doprava. Jděte po chodbě stále dál, než Lawrence vpředu něco najde. Vyběhněte na most a zabijte pět stráží z levé a pravé jeskyně (použijte otočku o 180°). Počkejte si na otroky a pak seběhněte z dalšího srázu, kde vás opustí.

4 **Zahněte doleva** a jděte chodbou, až se dostanete do západního komplexu. Spolehlivou sniperskou puškou zlikvidujte Dejeesusovu eskortu, pak vyběhněte na chodník, zabijte stráž nalevo od vás, stejně jako dva další, kteří na vás z ničeho nic zaútočí zezadu.









5





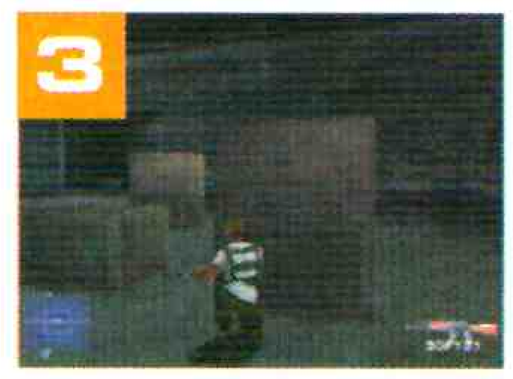
Vraťte se tunelem, až dojdete k jeskyni, ve které jste původně našli otroky. Poté umístěte výbušniny do středu místnosti, čímž ji zničíte.

LEVEL 5 – Komplex Pugar

Nyní ze sebe musíte dostat všechno.















1) Vypínač
Běžte vpřed a stiskněte vypínač u důlních vozíků. Na konci projížďky zlikvidujte PK102 stráž.

2) Předák Jones
Zahněte doprava, vyběhněte po svahu nahoru a běžte napravo kolem chýše po levé straně vašeho označeného Pugari, vstupte dovnitř a jděte k předáku Jonesovi.

3) Ukažte trochu milosrdenství
Jonese nezabíjejte. Namísto toho vyběhněte ven a vylezte nahoru po rampě. Na jejím horním okraji přeběhněte po římse, kde na konci najdete M-79. Nyní se vraťte do budovy, vstupte do ní a skryjte se za nejbližší bedýnkou.

4) Trochu s tím pohněte
Další sekcí musíte doslova proletět, takže čtěte pozorně: nejprve proběhněte dveřmi po pravé straně, běžte k nakládací bráně 3 (Bay Door 3), u ní zahněte doleva a seběhněte dolů po schodech.

5) Zmocněte se kontroly
Dávejte pozor na stráže o patro níže, běžte k ovládací ústředně na pravé straně místnosti a stiskněte tlačítko blikající červeně.

6) Nepočítá
Vyběhněte po schodech na konci této místnosti, u kontrolní věže (Control Tower) zatočte doprava a vběhněte do velké brány. Vyběhněte po schodech před vámi a aktivujte počítač.

7) Dejeesus!
Pomozte Dejeesusovi zabít stráže na protějších střechách, pak běžte dolů k Smithovu tělu.

8) Tři problémy
Otočte se doprava a běžte k výtahu. Střelou do hlavy zlikvidujte tři stráže, které z něj vycházejí, vstupte dovnitř a čeká vás šokující objev.

Vybrané bonusy

Level 1: Zabijte Shi Haa a každou další stráž v obytném bloku. Když se vám to podaří v dvakrát tak rychlém čase, odemkne se vám MILITARY BASE (vojenská základna) v režimu pro více hráčů a taky minihra BIATHLON.

Level 2: Zachraňte dívky na Severu, čímž se vám v režimu pro více hráčů nabídne RHOEMER'S LABS (Rhoemerovy laboratoře).

Level 3: Dohrajte level do konce a zabijte Rhoemera do minuty - vstoupíte do minihry jménem BRIDGE a arény pro více hráčů jménem MISSILE SILO.

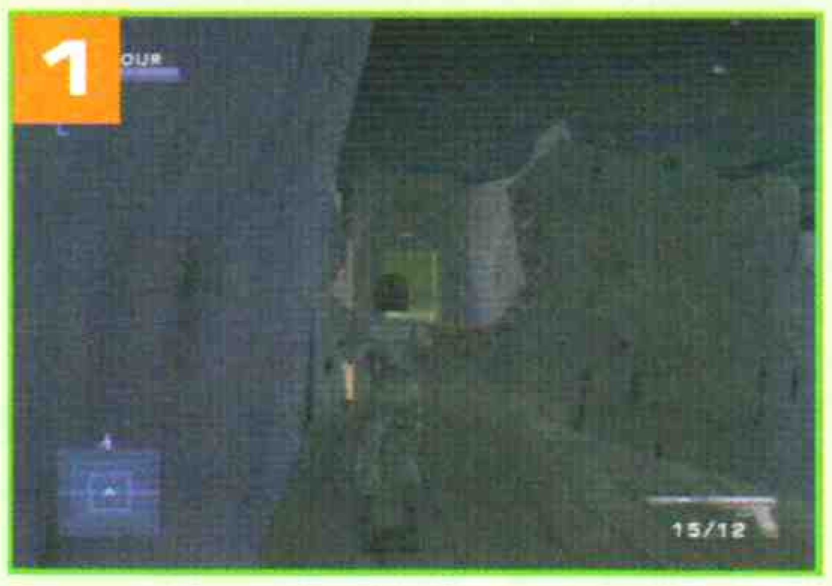


Další: Zkušenosti z výtahu.

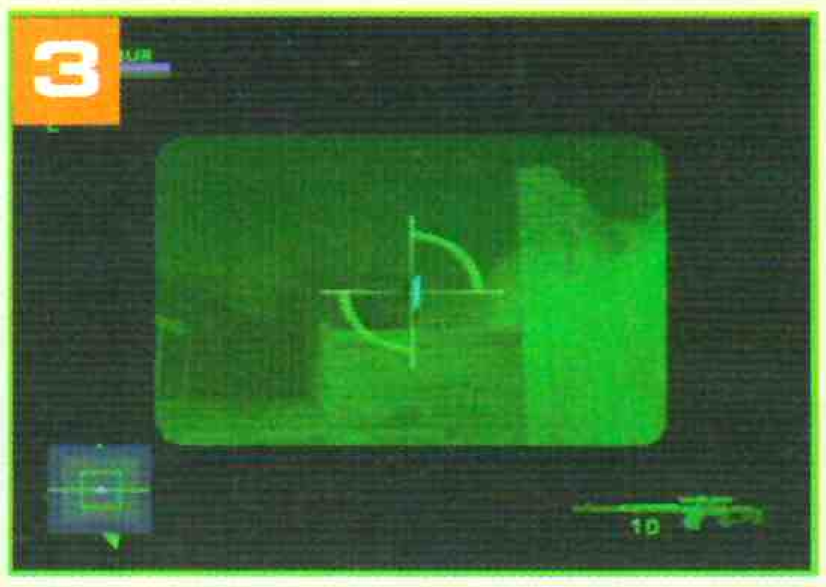
LEVEL 6 – Kábul, Afghánistán

Rovnýma nohama do země Talibanu. To dobře známe...

1) Po silnici jděte doleva a vejděte do prvních dveří nalevo. Pak jděte doprava, vylezte nahoru, běžte přímo vpřed a seskočte dírou v podlaze po vaší pravé ruce. Nyní se podívejte na mapu, která visí na levé zdi.

1


2) Běžte po chodbě a dvakrát zahněte doleva. V rohu zničte skrýš se zbraněmi (Weapons Cache), jděte ven, zahněte doleva a vylezte po bedýnkách, abyste se ukryli před výbuchem. Vylezte po rozbitých schodech napravo a zabijte ostřelovače.

3


3) Seskočte dolů a projděte dveřmi. Jděte po silnici nalevo, pak zahněte doprava a projděte bránou. Zabijte tři ostřelovače - jednoho na cestě, jednoho na střeše po pravé straně a jednoho v dalším okně napravo.

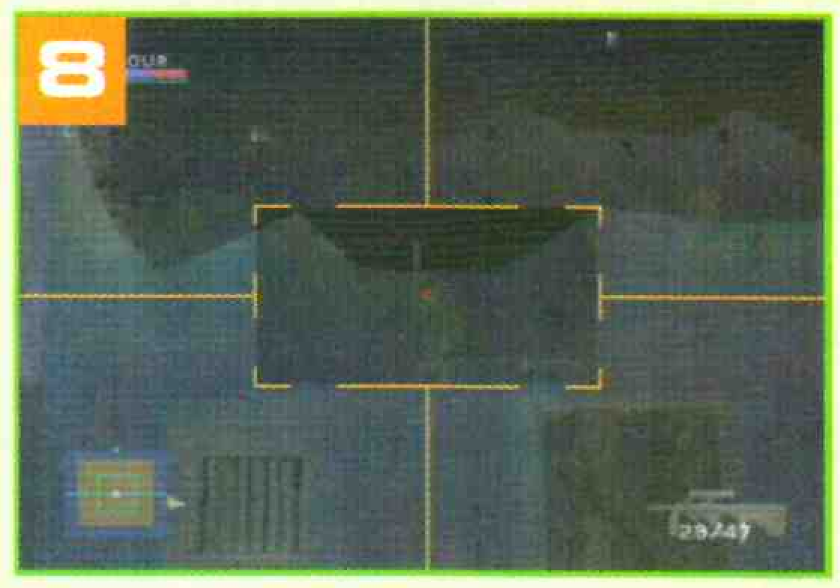
4) Jděte po cestě přímo vpřed a doprava, pak proběhněte otevřenými dveřmi po levé straně. Jděte dál po cestě a na konci vylezte nahoru, kde najdete bedničku s AU3-DO.

5) Jděte ven, doleva a skrze díru ve zdi přímo před vámi. Proběhněte místností a zahněte doprava, kde odděláte dalšího ostřelovače.

6) Běžte dopředu, zahněte doleva a zabijte snipera.

7) Vejděte do díry ve zdi a dejte se doprava. Za rohem napravo použijte AU3-DO a zabijte posledního snipera. Vběhněte na náměstí a vyšplhejte na autobus.

8) Použijte AU3-DO ke zneškodnění čtyř stráží.

8


pokračování ze strany 10

CO BYSTE UDĚLALI vy?

Zvolená volba A

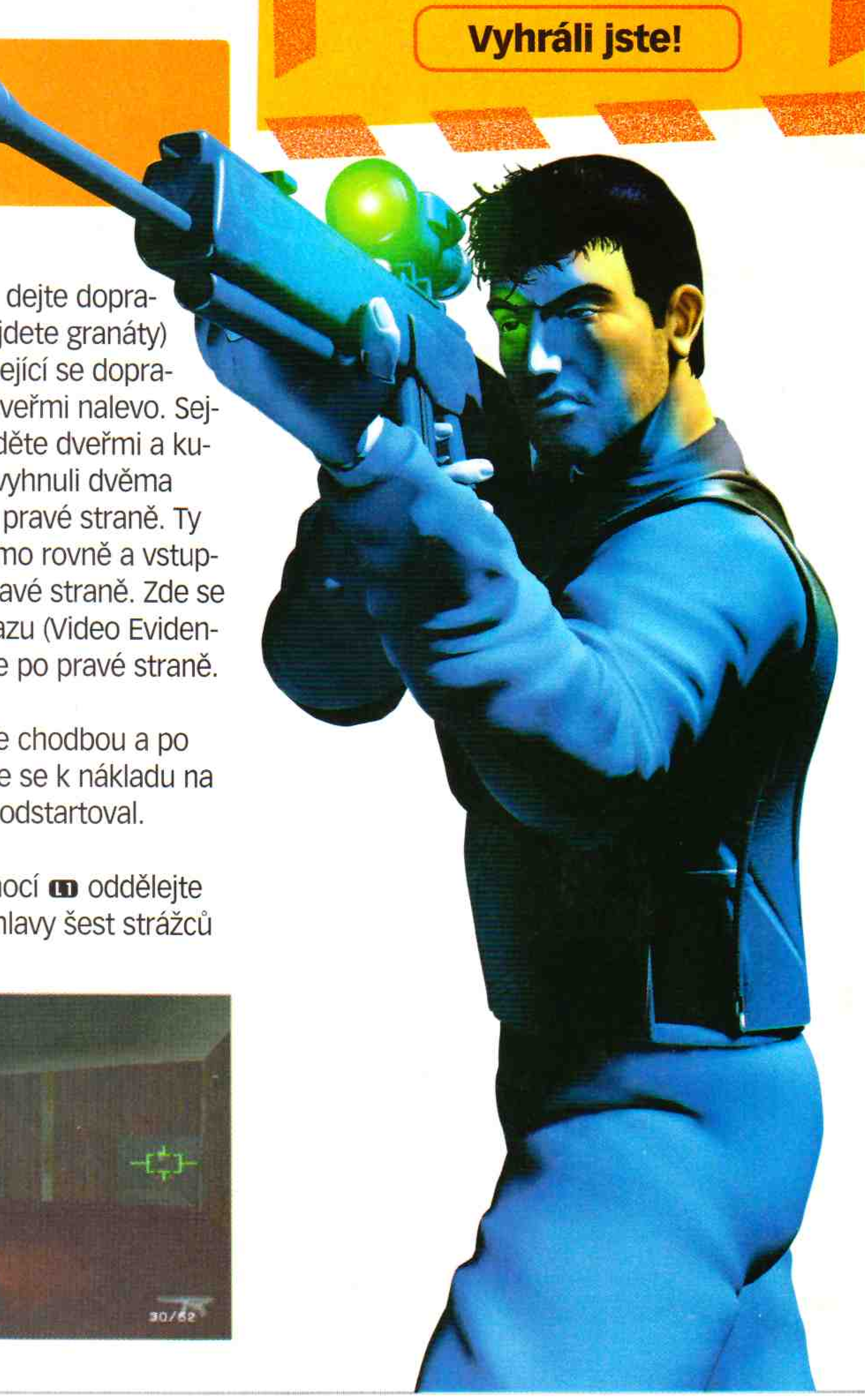


Jste bezpečně v úkrytu, když tu si povšimnete záře palby z plazmových pušek. A právě o tomhle to všechno je - pokud vás tahle palba zastihne na otevřeném prostranství, bude z vás topinka. Naopak z bezpečného úkrytu za sloupem můžete vystřelit nějakou tu ránu z BFG a zbytek dorazit pistolí.

Vyhráli jste!

LEVEL 7 – SS Lorelei

Doufejte, že vás nesužuje mořská nemoc - tady to bude houpat.



1) Střelou do hlavy oddělejte stráž v jeřábu a seskočte nalevo. Poblíž dveří na vzdálené zdi zahněte doleva, zabijte stráž a do rohu, ve kterém stál, umístěte nějaké výbušniny.

2) Projděte hlavními dveřmi, na křižovatce ve tvaru T zahněte doleva a jděte dál uličkou. Poté vstupte do otvoru na pravé straně. Naberte si munici pro 9MM a vyjděte ven dveřmi napravo. Zabijte stráž na rampě, pak hned běžte do jihozápadního rohu, kde je třeba taky umístit výbušniny.

3) Proběhněte hlavními dveřmi, zahněte nalevo, běžte napravo hlavní uličkou, a to až k mezeře po levé straně, projděte dveřmi a běžte do severovýchodního rohu, kde je třeba umístit

3


další výbušniny. Dvě neozbrojené stráže ignorujte.

4) Vyjděte ven stejně, jako jste vešli, zahněte doleva a jděte hlavní uličkou, až po pravé straně uvidíte mezeru. Zahněte doleva a vstupte do automatického výtahu. Pak jděte přímo do strojovny a na malý můstek po vaší pravé ruce umístěte falešné výbušniny (Decoy Explosives).

5) Dávejte pozor na strážce, který seběhne po schodech přímo za vámi. Seberte munici pro HK-5, neprůstřelnou vestu - tyto věci leží každá po jedné straně schodů, potom vyjděte nahoru. Zabijte kuchaře a jeho pomalejšího kamaráda, kteří právě vycházejí ze dveří před vámi. Dveřmi projděte, zahněte doleva, pak doprava. Z místnosti napravo si vezměte munici pro Spydera, dveřmi po levé straně vejděte do jídelny a vlezte si do kuchyňského výtahu (Dumbwaiter) za pultem a vařiči.

6) Zabijte kapitána a jeho osobního strážce, potom ze stolu čórněte dokument Shipping Manifest.

7) Jděte ven, pak se dejte doprava (po levé straně najdete granáty) a jděte chodbou stáčející se doprava. Potom projděte dveřmi nalevo. Sejděte ze schodů, projděte dveřmi a kutálejte se, abyste se vyhnuli dvěma drsným strážcům po pravé straně. Ty pak zabijte. Jděte přímo rovně a vstupte do místnosti po pravé straně. Zde se zmocněte video důkazu (Video Evidence), který leží v budce po pravé straně.

8) Vyjděte ven, jděte chodbou a po schodech dolů. Vraťte se k nákladu na místo, kde celý level odstartoval.

9) Přikrčte se a pomocí L1 oddělejte s Maggie střelou do hlavy šest strážců na jeřábu.

9


LEVEL 8 – Aztécké ruiny

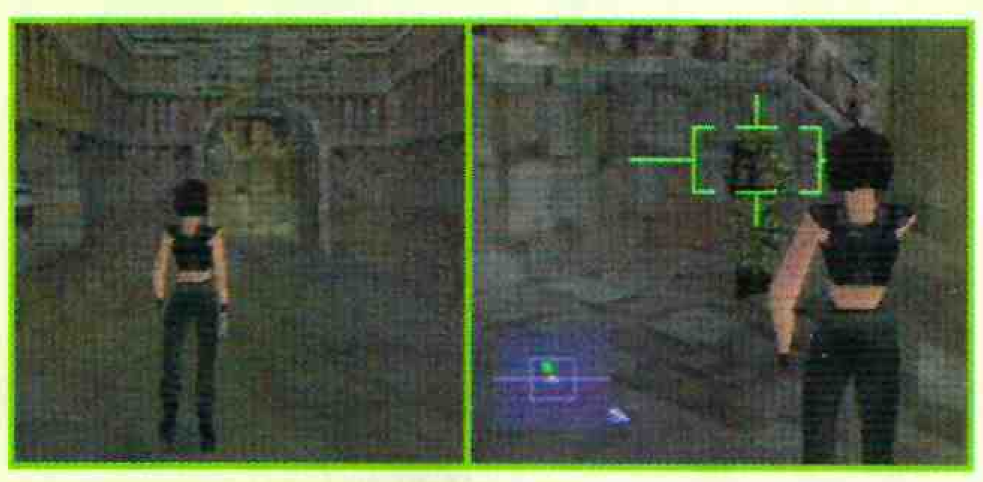
Lian Xing hledá nějaké vědátory...

1 **Jděte vlevo a prolezte dírou** ve stropě, kterou najdete v příští místnosti. Poté jděte chodbou až k rozcestí ve tvaru T a z bedýnky popadněte Falcona.



Hořící Xing: Další horká rána.

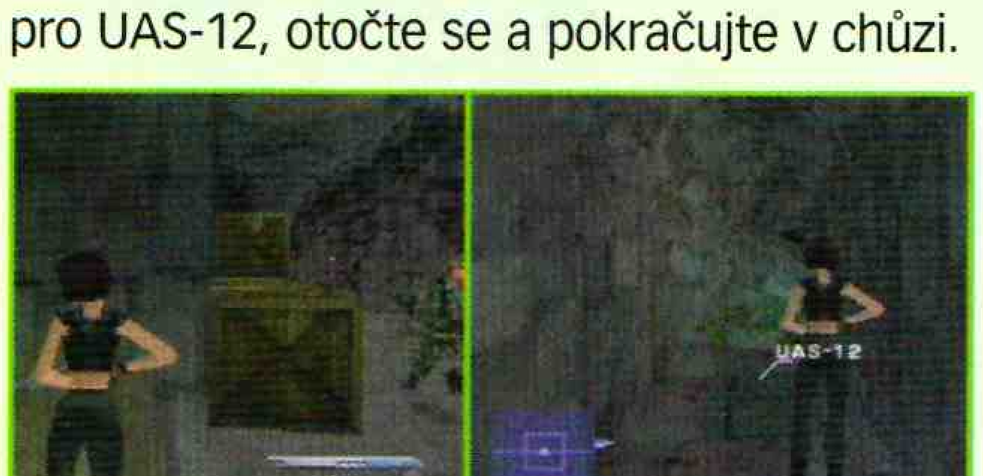
2 **Za chvíli přijde signál,** který musíte za každou cenu chytit. Zatočte doleva, pak doprava a budete na tom správném místě.



3 **Kolem dalšího rohu nalevo** se proplazte a stráž sejměte nožem. Vyběhněte po schodech napravo, pak na dalším rozcestí běžte rovně a čeká vás FMV sekvence.



4 **Vraťte se na rozcestí,** dejte se tou druhou cestou a přes prostřední sadu bedýnek se dostanete k díře ve stropě v další místnosti. Seskočte z římsy na chodbu, z bedýnky po pravé ruce seberte munici pro UAS-12, otočte se a pokračujte v chůzi.



5 **Proplazte se do další chodby** a pomocí L1 odstřelte všechny kanystry s výbušninami, čímž zabijete stráže. Projděte chodbou, vejděte do místnosti na levé straně a pomocí △ osvoboďte vědce, poté aktivujte počítač.





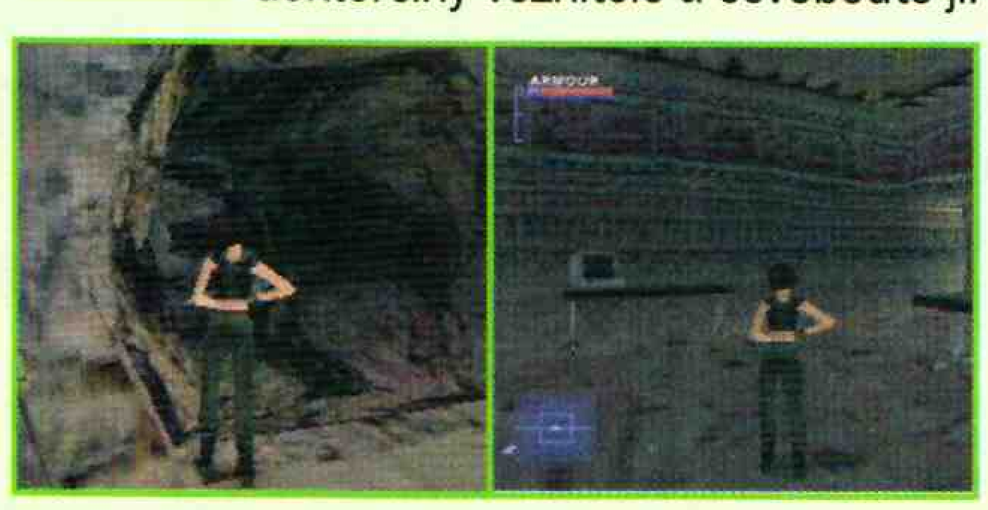
6 **Stůl použijte jako skrýš,** když na vás zaútočí tři vojáci. Potom odstřelte počítač, vyjděte ven a u kamenné chodby zatočte doleva, čímž osvobodíte dalšího vědce.

7 **V místnosti po vaší levé ruce** rozbijte počítač, vraťte se do kamenné chodby a na rozcestí se dejte doleva. V další místnosti popadněte HK-5, potom se dejte chodbou doprava.





8 **Vyběhněte po schodech** přímo před vámi a poté vběhněte do místnosti po vaší levé ruce. Zabijte doktorčiny věznitele a osvoboďte ji.



9 **Vplazte se do otevřeného** prostoru a nožem zlikvidujte stráž po levé ruce, jděte doprava a skryjte se za skálou. Po náletu jděte nalevo a střelou do hlavy zlikvidujte stráž v chodbě. Během dalšího náletu uprchněte do chodby. Ze trojice dveří nalevo jsou první a poslední zamčené, jsou v nich drženi vědci. Z těch prostředních vezměte slzný plyn a běžte chodbou dál, kde se vám naskytne pohled na dr. Elsu Weissingerovou, jak čelí popravě.



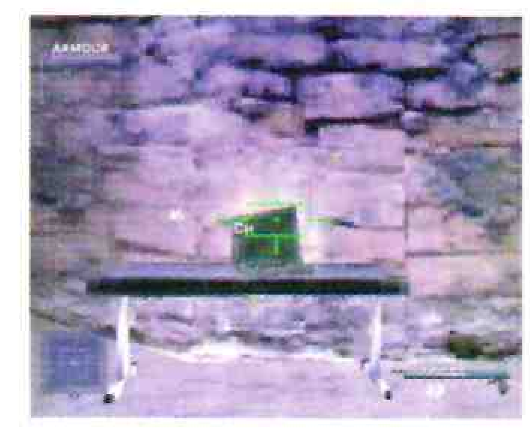


Smrtící zbraně

AIR TASER
Je to nechutné, ale toto elektrické monstrum vám kromě nekonečné zásoby munice poskytne také vášnivé výkřiky a vedle střely do hlavy jej lze použít téměř na jakoukoli stráž. Nicméně má to i háček, protože útok s touhle zbraní trvá poměrně dlouho a mezitím jste vystaveni nepřátelské palbě.

FALCON
Úžasná pistole, s níž můžete sejímat stráže z velké blízkosti, navíc má úžasnou palebnou sílu. Bohužel na dlouhou vzdálenost je vám Falcon k ničemu a nepřátele jím nijak vážně neohrozíte.

10 **Odstřelte počítač** a vyjděte ven dveřmi nalevo. Přes dvůr doběhněte k díře ve zdi. Přelezte přes padlý sloup, zabijte tři stráže, potom se dejte chodbou napravo. V další chodbě narazíte na troje dveře napravo a jedny nalevo. První a poslední dveře jsou zamčené, místnosti fungují jako cely. Z druhých dveří popadněte granáty, jděte do dveří nalevo, zničte tři počítače v další místnosti a vyjděte dveřmi na vzdáleném konci, čímž se dostanete do chodby s trojími dveřmi.







Temná chodba: Ruiny vydaly další tajemství.



11 **Z prvních dveří** vezměte výbušniny, zničte první počítač a z druhé místnosti seberte vzorek viru (Virus Sample). Pak se vraťte do chodby se čtyřmi dveřmi (10). Projděte posledními dveřmi, zachraňte vědce, z díry vezměte vědcům artefakt (Scientist's Artefact). Po kamenné soše vylezte nahoru a projděte levelem zpět. Na čtyři zamčené cely použijte výbušniny, osvoboďte vědce a uprchněte.





LEVEL 9 – Waterfront, Irsko

Bohužel, tady je to takový fofr, že neurazíte ani pivko...

1 **Běžte furt vpřed,** zabijte dva strážce ve vestách a kolem dřevěných bedýnek běžte k Maggie.



Velký výbuch: Zničte náklaďák.

2 **Běžte kolem plotu** stále vpřed, až uvidíte náklaďák (nezastavujte se, jinak vás sejme ostřelovač). Vylezte na náklaďák přes kapotu a vyhoďte jej do povětří. Ustupte zpět a zahněte doprava - tentokrát se kutálejte, abyste se vyhnuli ostřelovači. Potom můžete vejít do skladiště.





3 **Zahněte doprava** a jděte za Maggie (držte se zdi od skladiště) a střelte do sudů u dveří. Hned pak vylétnou do povětří.

4 **Popadněte sniperskou pušku** napravo od chodby, vlezte dovnitř a uprostřed dalšího dvora se přikrčte a hezky sejměte všechny grázly, kteří na vás zaútočí ze všech stran. Vlezte do díry v plotě a běžte napravo zlikvidovat náklaďák.



Střela: Gabe se chystá zlikvidovat náklaďák.

Smrtící zbraně

BROKOVNICE
Tahle holčička je na větší vzdálenost prakticky nepoužitelná, ale rychlé nabíjení z ní dělá velmi vhodný nástroj na likvidaci většího počtu nepřátel nablízko. Je také velmi zábavné sledovat nepřátele odskakovat při zásahu.

M16
Všestranný kulomet je vhodný pro rychlou likvidaci a zásahy přímo do hlavy. Je výtečný proti neobrněným strážným, ale jakmile má někdo vestu, vůbec se s M16 neobtěžujte.
A samozřejmě - vždy miřte na hlavu, jasný?

5 **Projděte plotem zpět,** ignorujte vedle probíhající šarvátku, a až budete vyzváni, jděte za chlápkem s M16 přes dvůr. Popadněte MIL-15, která leží hned napravo od dveří, a poté vstupte dovnitř. Potom se dejte hned první nalevo a setkáte se s Maggie.





6 **Jděte za Russellem** přes kancelář a poté palte skrz okno, abyste grázly udrželi v odstupu, než z kanceláře odejde.

7 **Jděte po schodech dolů,** zahněte doprava, pak doleva a jděte ke vzdálené zdi skladiště. Odstřelením sudů otevřete bránu 3. nakládacího prostoru. Pak jděte ven a na křižovatce ve tvaru T zahněte doleva, kde najdete třetí náklaďák. Jděte zpět přes křižovatku a vběhněte do tunelu.



LEVEL 10 – Level s bossy

Poslední útok Gabe Logana na doky.

1 **Vyjděte z tunelu,** popadněte neprůstřelnou vestu a HK-5, projděte první dírou v plotě po levé straně a najdete Nigela.



2 **Jděte za Nigelem** přes bedýnky, ochraňujte jej a vždy, když se zastaví, zastavte se s ním. Nenechte si jej odejít příliš daleko, a abyste ušetřili čas, miřte grázlům vždy na hlavu - za chvilku se vám podaří bludištěm projít.



3 **Běžte vpřed,** a až uvidíte náklaďák, tak se přikrčte, potom palte na hlavu Nigelovi, který se skrývá na levé straně náklaďáku, ale musíte být rychlí, jinak na vás pošle stráže a bude opětovat palbu.





Vybrané bonusy

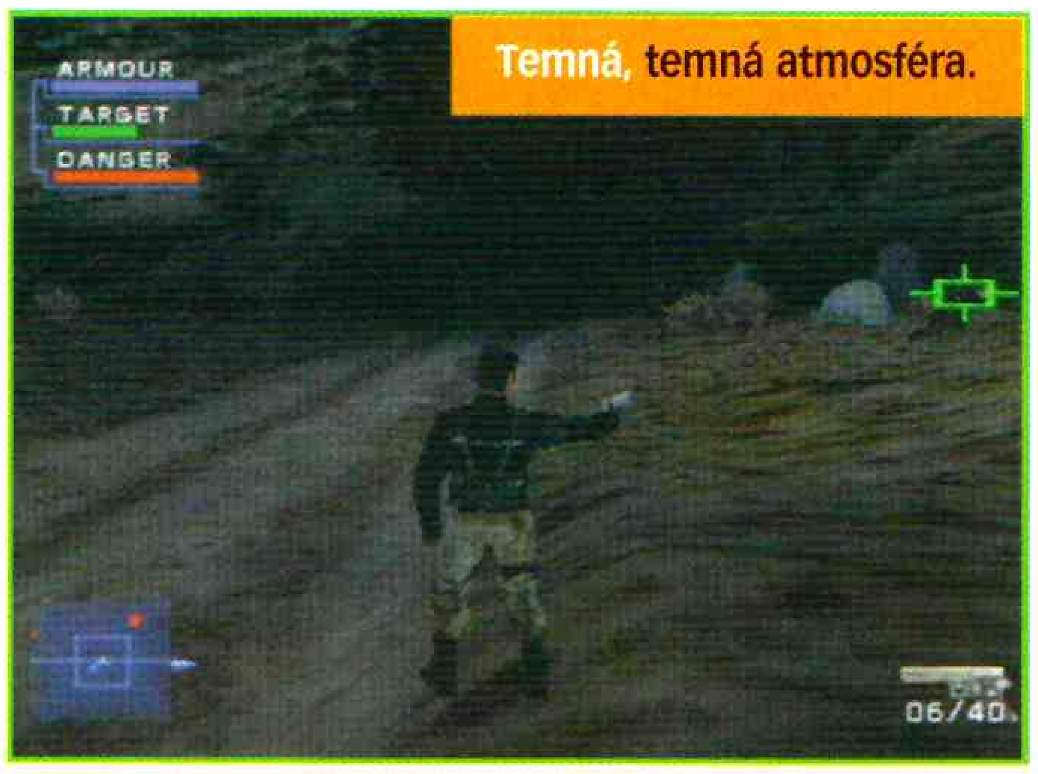
LEVEL 9
S pomocí svých agentských schopností zlikvidujte čtyři náklaďáky, čímž si odemknete překvapivě zábavnou multiplayerovou arénu WAREHOUSE.

LEVEL 17
Dokončete všechny úkoly ve své misi (tím, že Dustyho a zbytek bezpečně dopravíte na konec levelu) a otevře se vám aréna MESA WERDE EXHIBIT.

LEVEL 11 – Konvoj

Na náklaďáky!

1 **Po pravé ruce** máte skálu. Ta se vám hezky hodí ke zlikvidování tří teroristů, kteří vás chtějí přepadnout ze zálohy.



Temná, temná atmosféra.

2 **Zaběhněte za zeď,** odkud vyskočili dva teroristé, a najdete zde M16 s velkou zásobou munice, potom sledujte náklaďák. Až se zastaví, seběhněte z cesty napravo a potom běžte dolů tunelem, který je hlídán dvěma Afghánci. Až vylezete nahoru, použijte skály po levé ruce jako úkrytu a odtud sejměte dva strážce.

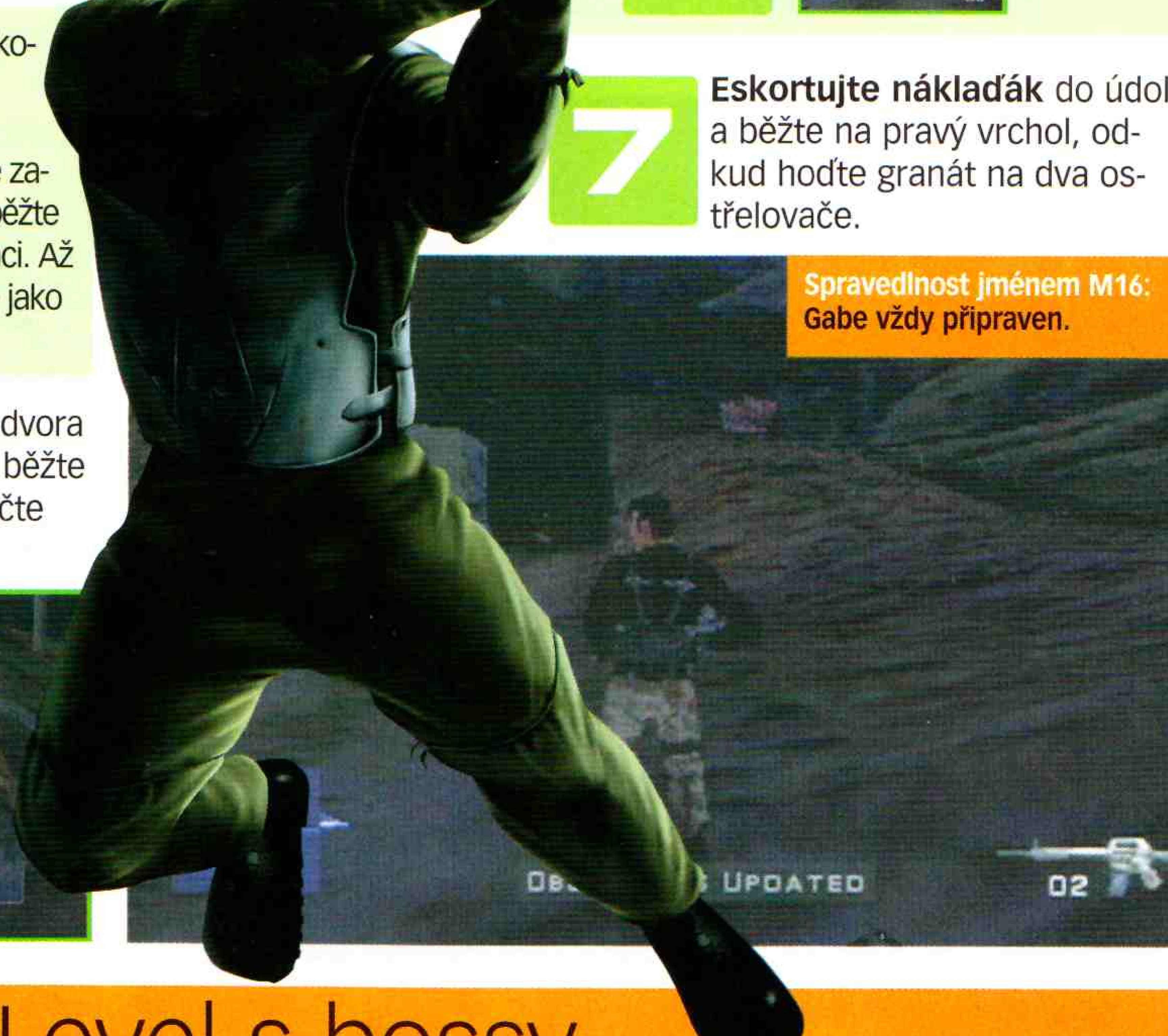
3 **Ze severovýchodního rohu** dvora seberte neprůstřelnou vestu, běžte dolů tunelem a na cestě zatočte doleva.



Smrtící zbraně

H11
Velmi slušná kadence dělá z této zbraně velmi užitečný nástroj, ale dalekohled znemožňuje úspěšně zasáhnout několik hlav po sobě. Taktéž munice není nazbyt.

HK5
Asi nejlepší kulomet ve hře - úspěšný i proti obrněným strážím.



Spravedlnost jménem M16: Gabe vždy připraven.

4 **Dožeňte náklaďák** a oběhněte silniční bariéru, abyste jej vyhodili do povětří, přičemž sejměte tři stráže dříve, než se jim podaří náklaďák poškodit.





5 **Z bariéry vezměte munici** a potom sledujte náklaďák. Až doběhnete k mostu, uhněte doleva a vrhněte granát na snipera skrývajícího se na vrcholu kopce, pak se vraťte zpět k mostu a vběhněte pod něj. Vylezte na skálu sloužící jako pilíř, zlikvidujte minu, která je tu umístěná, pak seskočte nalevo a běžte přímo na kopec.



6 **Vraťte se zpět na cestu** a během velmi náročné operace poskytněte krytí Ellisovi, také zlikvidujte minu (jak to udělat, se dozvíte v Deseti klíčových schopnostech).



7 **Eskortujte náklaďák** do údolí a běžte na pravý vrchol, odkud hoďte granát na dva ostřelovače.

8 **Běžte zpět k náklaďáku,** držte se u něj, abyste přilákali nepřátelskou palbu. Dávejte pozor na stráže po obou stranách údolí a střelami do hlavy likvidujte stráže v neprůstřelných vestách.





9 **Náklaďák je v pohybu** a vy jej musíte následovat, chcete-li se dostat k poslední bariéře.

10 **Přikrčte se před náklaďákem,** sejměte teroristy za bariérou a pak vyhoďte auto do povětří.

LEVEL 12 – Level s bossy

Spousta gaunerů a pak na vás vyjede tank!

1 **Běžte dopředu** až na náměstí. Tady žádné stráže nejsou, takže můžete nerušeně běžet a získat trochu časového náskoku.



2 **Nepokoušejte se** zabít všechny vojáky, jenom ty, kteří pro vás představují nebezpečí. Propracujte se na vnější okraj náměstí a z budek seberte tolik neprůstřelných vest a munice, kolik budete potřebovat. Až dorazíte k malé místnosti na východním okraji náměstí, vstupte dovnitř a vezměte si výbušniny C4.



3 **Opusťte místnost** a vraťte se na hlavní silnici. Do jejího středu umístěte nějaké nálože C4 a stáhněte se za nejbližší zeď. Poté oddělejte všechny stráže, které se tu objeví, a počkejte si, až na náměstí vyjede tank, načež si vezměte do ruky detonátor. Vyčkávejte, až tank najede na nálože a stiskem ⊗ je odpalte.





Smrtící zbraně

MARS
K téhle zbrani se dostanete až ke konci, ale je to skutečná pecka - rychlá, výkonná. Doslova si říká o to, abyste s ní zabíjeli.

PK 102
Stará dobrá PK, oproti verzi z *SF2* vylepšená, skvělá ve všech soubojích, snad s výjimkou kung fu.

Spyder
I když je ještě lepší než KG34, v soubojích s přesilou je na nic.

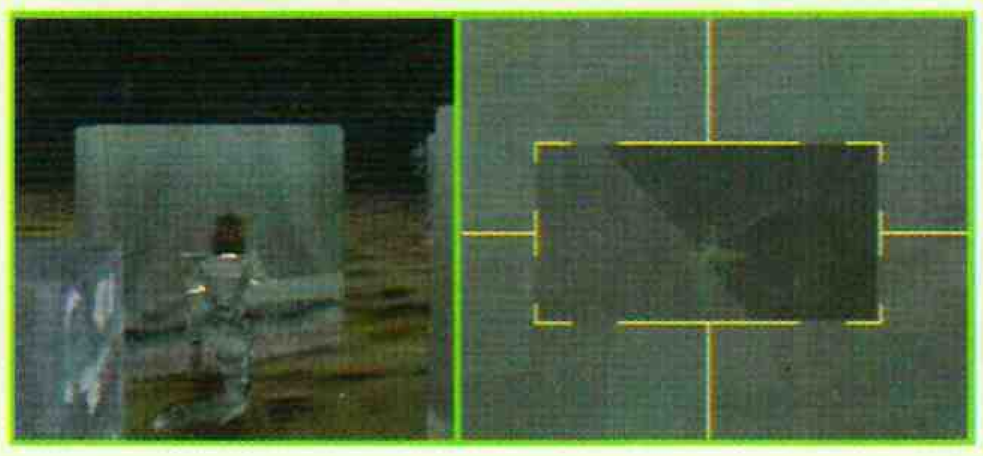
LEVEL 13 – Australská buš

Tady budete potřebovat mapu, jinak vás čeká bloudění...

1 **Jděte podle radaru** a podaří se vám získat fotografické důkazy (Photographic Evidence) a komunikační talíř (Comms Dish).



2 **Pomocí radaru** najděte Weissengerův stan, a jakmile k němu dorazíte, skryjte se za bedýnku. S AU3-DO oddělejte ostřelovače a tři stráže v neprůstřelných vestách, pak vstupte do stanu z východní strany.



3 **Pomocí mapy a radaru** najděte tři komponenty od protinožců, vraťte se k Weissengerovi, s AU3-DO zabijte tři stráže a pak vstupte dovnitř. Následujte Elsu a zabijte čtyři stráže hlídající helikoptéru.







LEVEL 14 – St. George, Austrálie

Co takhle zahrát si na doktory a sestřičky?

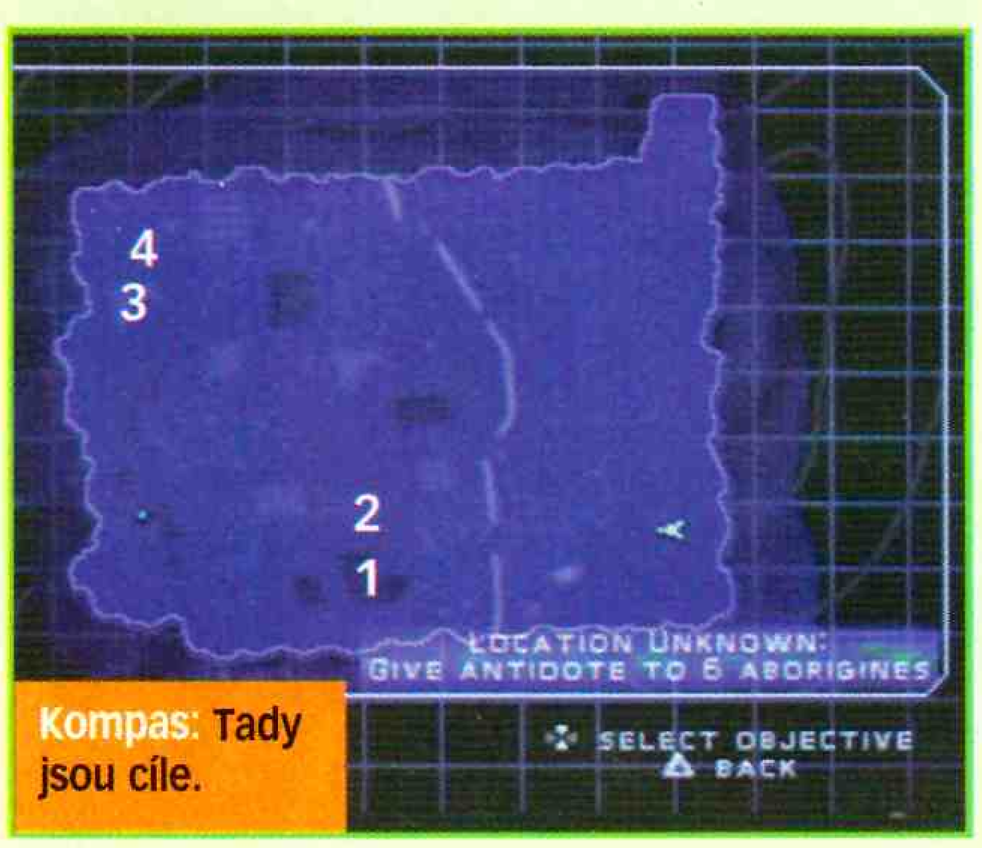
1 **Jděte doprava,** až dorazíte na vrchol nízkého hřebenu, pak běžte dopředu, dokud před sebou neuvidíte Silverse a jeho kamaráda. Osvoboďte je, stejně jako dva domorodce, které hlídali.



2 **Na mapě najděte** zbývající čtyři testované subjekty:

1 a 2 - černá budova ve tvaru L v jihovýchodním rohu levelu a malá bílá budova severně od ní.

3 a 4 - bílá chýše ve tvaru L v severozápadním rohu levelu a díra, ze které vychází bílý kouř, nacházející se severovýchodně od ní.



Kompas: Tady jsou cíle.



3 **Jakmile se dostanete** k hledaným cílu, musíte zaútočit jedem.

4 **Jděte zpět na začátek** levelu a najděte náklaďák. Jakmile se k němu dostanete, musíte jej ukrást.



S náklaďákem: Šlohněte jej a vypadněte.

5 **Ústupovou cestu** k helikoptéře hlídá pět stráží. Stačí je zabít a máte to.

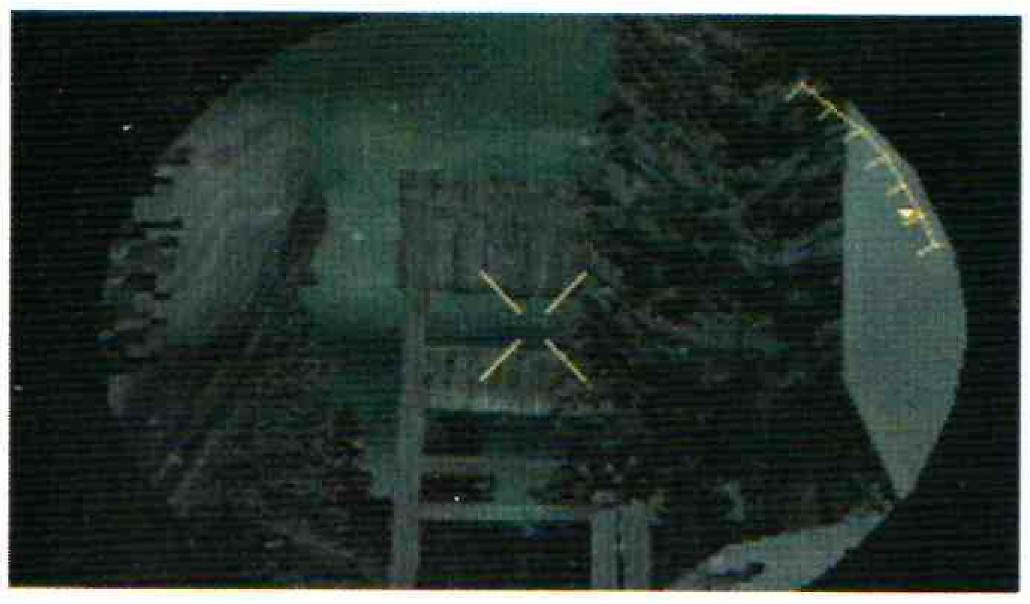




LEVEL 15 – Rajský hřeben

S rájem nemá tohle místo nic společného...

1 **Běžte napravo** a skryjte se za velkou skálu. Pak se vykloňte a střelou do hlavy sejměte dva ostřelovače.





Věřili byste tomu? Na rajském hřebenu se děje něco hodně divného.

2 **Naběhněte pod věž** s ostřelovači, která se nachází po vaší levé ruce, a potom vyběhněte do kopce po pravé straně.



3 **Zastavte se na vrcholu,** odkud sejměte čtyři stráže na okolních kopcích, pak seběhněte dolů a osvoboďte agenta Demarco.





4 **Vylezte na další kopec** a přelezte přes dva padlé stromy. Tady potkáte zvláštní skupinku federálních agentů a milice. Nechte je projít a pokračujte přes kopec. V údolí najdete kabely - na pravý stožár umístěte klakson.



Divné: Co se to sakra děje?

Smtící zbraně

G18
Pro přestřelky jeden na jednoho naprosto ideální věcička. Ovšem pozor, má ohromnou spotřebu, takže važte každý výstřel.

AU3DO
Jedinečná zbraň, která vám umožní vystřelit skrze zeď pomocí rentgenového vidění. Co chcete víc slyšet? Úžasné!



Sniperská puška s tlumičem
Tichá zabíjející zbraň, charakteristická pro Gabeho.

Puška s nočním viděním
K ničemu, protože v *SF3* noční levely nejsou. Ale pokud máte oči zalité krví, jistě se hodí.

AUS 12
Sice na pouhých 12 ran, ale zato s takovou silou, že by se Tyson styděl.

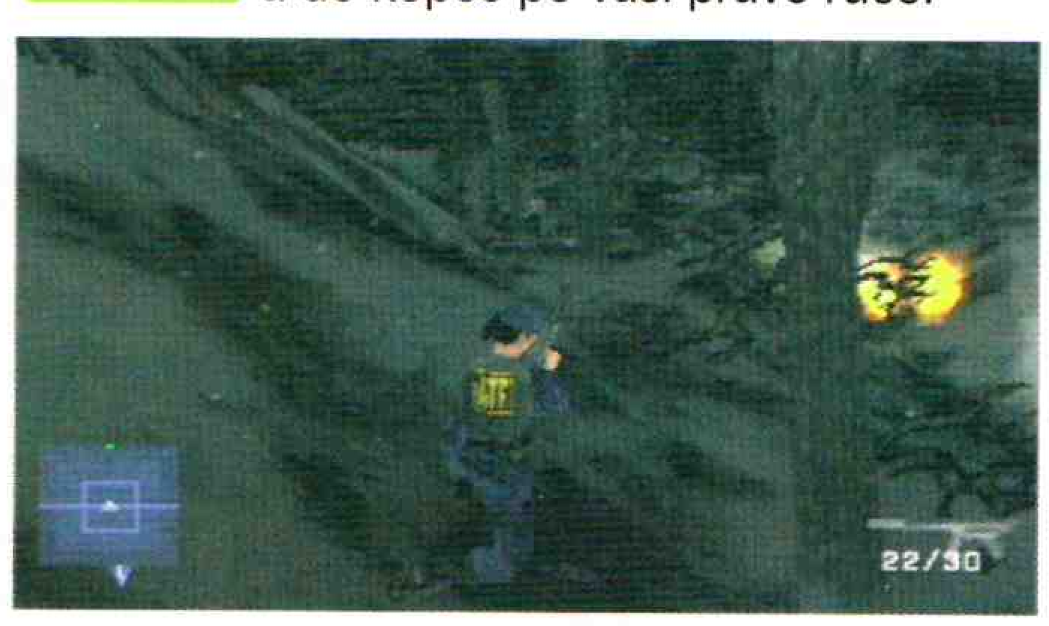
Plynové granáty
Vzhledem k vaší situaci zcela zbytečné. Vyřadit z boje bez zabíjení? Chá! K čemu?

5 **Vypořádejte se s milicí** a pokračujte vpravo, pak doleva, přes další kopec a na lesním spáleništi se setkáte s Gabem. Vraťte se ke stožárům, vezměte si zpět klakson a zabijte čtyři týpky z NSA.





6 **Vraťte se na lesní spáleniště,** počkejte na dva týpky z milice, potom běžte kolem místa stříhané scény a do kopce po vaší pravé ruce.



7 **Až týpci z NSA** pozabíjejí vojáky z milice, zabijte i je, běžte doleva, z kopce po pravé straně a vběhněte do malé vesnice.

8 **Plazte se po levé** straně budov, takže budete za strážemi milice, otočte se doprava a běžte k bráně napravo. Pak se hned otočte doleva a rychle proběhněte kolem dalších dvou budov, přičemž se kutálejte, abyste se vyhnuli nepříteli.





9 **Přelezte kmen,** proběhněte bránou, zahněte doleva a vylezte na kopec. Zabijte tři týpky z NSA, kteří vás obklíčí, a na pobídku běžte ke komplexu Oakton (Oakton Compound).





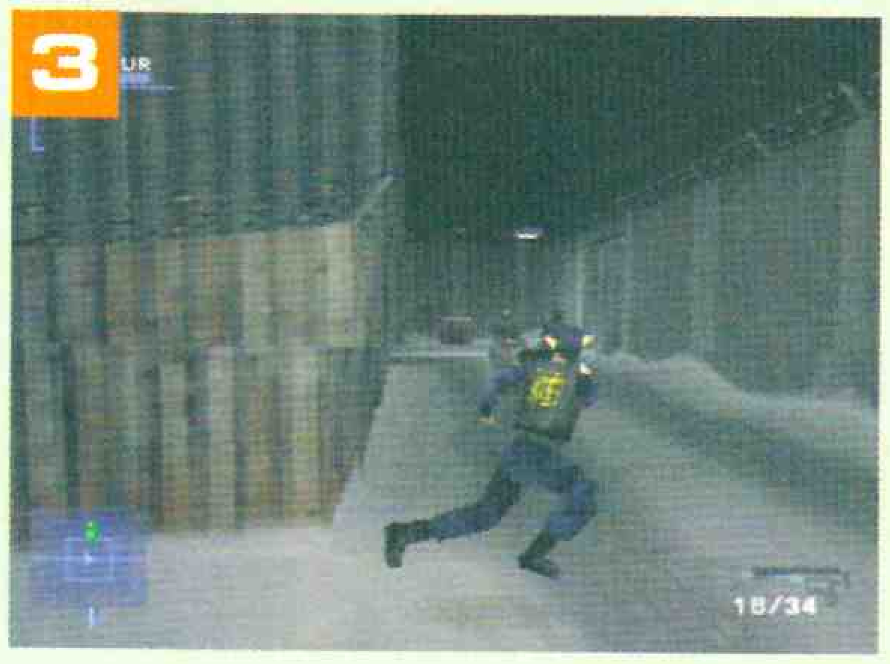
10 **Na vrcholu kopce** zahněte doprava, počkejte si, až skončí palba, a potom pomocí luku sejměte zbylé vojáky milice (to proto, abyste jim tolik neublížili). Zahněte doleva, přeběhněte po pravé straně kopce a běžte do komplexu (Compound).

LEVEL 16 – Základna milice

Z křížové palby se dostanou jen ti nejdrsnější.

1) Skočte za roh do stodoly, přeskákejte trámy a v další místnosti prohledejte bedýnky.

2) Seskočte dírou v podlaze a střelou do hlavy zlikvidujte stráže NSA před sebou a po vaší pravé ruce. Slezte z bedýnky a jděte do severozápadního rohu stodoly. Seskočte do ventilátoru, jděte doprava, potom doleva, za roh a vylezte dírou nahoru.





3) Vyskočte zpoza rohu a dávkou v úrovni hlavy oddělejte stráže, promluvte si s milicí a zlikvidujte dveře po levé straně.

4) Rychle běžte vpřed, doprava, doleva a vylezte po malých bedýnkách před sebou na veliký kontejner. Ten přeběhněte, na označeném místě skočte, pak se nepozorovaně dostaňte za Silverse a instalujte klakson. Seskočte z římsy, po které jste vylezli, a skryjte se.

5) Běžte na druhý konec skladiště, vylezte na rampu a proběhněte dveřmi před sebou. Chodbou doběhněte až na konec, slezte po rampě a pak se dejte nalevo, kde u stromů najdete agenta Kellyho.

6) Ochraňte Kellyho před NSA a seskočte do studny. Běžte chodbou a na pokyn se přikrčte.

7) Sledujte chodbou dva vojáky milice a pomozte jim se vypořádat





s NSA. Pak běžte za roh, proběhněte bránou, přes dvůr a chodbou ke dveřím.

8) V další místnosti vylezte na stůl a stiskněte Ⓐ na losí hlavě. Projděte dveřmi nalevo, z bedýnky si vezměte M-79 a pokračujte doprava za roh. Pomocí M-79 sejměte tři ostřelovače a jděte nalevo za boudu. Seběhněte po rampě, pak se dejte doprava. V rohu odtáhněte matraci a objevíte skrytý vchod do bunkru.

LEVEL 17 – Podzemní bunkr

Je to temné, nebezpečné a jste zde úplně sami.



1 **Jděte za Dusty** a kryjte ji při instalování výbušnin. Na chodbě po levé straně posbírejte výzbroj, pak se podívejte i do druhé chodby napravo a vběhněte do další místnosti, kde pozabíjejte strážce.



2 **Jděte chodbou,** dokud Dusty nezmizí, a pak zabijte dva strážce, kteří k vám přijdou zezadu.





3 **Nalevo od sebe** popadněte M-79 a jděte za Dusty, nejdříve chodbou, potom přes most. Jděte dál po cestičce, nahoru po schodech a M-79 použijte na dva strážce kryjící bunkr. Jděte dál za Dusty a najdete Debbie Oaktonovou.





4 **Jděte ven,** nalevo a dál potrubím. Pak zatočte doprava a seběhněte ze schodů. Naberte si náboje do brokovnice, jsou napravo od vás, a taky balíček první pomoci, který je v místnosti nalevo.

5&6 **Vraťte se** k Debbie a Dusty. Dusty eskortujte do výtahu a chraňte ji.

7 **Zůstaňte mezi Debbie a Dusty** a ochraňujte je, dokud nedojdete na konec chodby. Zabijte dva strážce, kteří vtrhli dovnitř chodbou, a pak další dva, kteří seskočili dírou ve stropě. Jakmile budete venku, jděte za Oaktonovými do tajné chodby.

Se zátěží: Chráníte těhotnou ženu!



LEVEL 18 – Budova senátu

Korupce pronikla až na samotný vrchol a vy tomu musíte učinit přítrž.

1 **Dvakrát zahněte doprava,** sejměte stráž a jděte do hlavní haly. Napravo na záchodcích najdete poloautomatickou zbraň Mars. Odpalte ventilátor a projděte do místnosti s municí pro KG34.



2 **Stiskněte vypínač** ovládající bránu (Gate Control). Vyběhněte ven, zatočte doprava a doleva. Tak se dostanete do vestibulu.



3 **Vraťte se do hlavní haly,** pak vběhněte na dámské záchodky, kde na vás čekají další dva ozbrojení strážci. Odpalte ventilátor nad umyvadly, vlezte do Haddenovy kanceláře a prohlédněte si fotku na stole.

4 **Do místnosti skočí strážce** a po něm ještě další dva přijdou dveřmi. Skryjte se za stůl, pak za dveře. Dvakrát zahněte doleva a vlezte do výtahu, jímž se dostanete do podzemí.

5 **Zabít všechny stráže** je prakticky nemožné, zabijte ty, které zvládnete a přeskočte koleje mezi vagony. Nyní zahněte doleva a jděte přímo k vlaku.



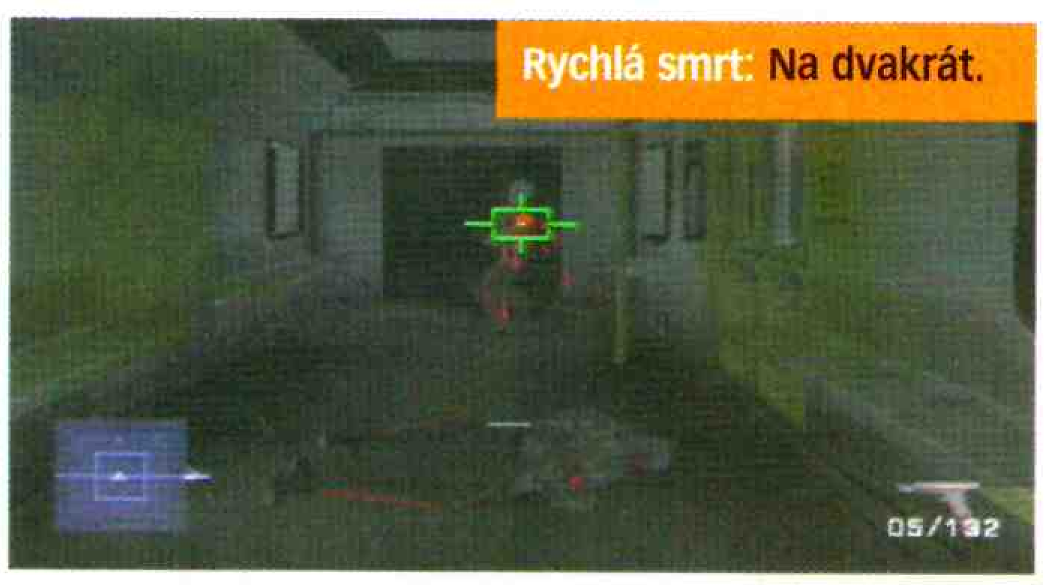


Koleje: Skočte do bezpečí. Nebo je z vás mrtvola.

LEVEL 19 – Level s bossy

Starý známý level s vlakem - hezké zakončení.

1 **Prozkoumejte několik prvních** vagonů a dávejte pozor na stráže skákající okny, až se ocitnete tváří v tvář dvěma strážcům. Ty oddělejte střelou do hlavy, pak vběhněte do jejich vagonu, dříve než vybuchne granát.



Rychlá smrt: Na dvakrát.

2 **Až uslyšíte hlas stráží,** zastavte se a dávkou do hlavy je sejměte dříve, než stačí oddělat rukojmí.



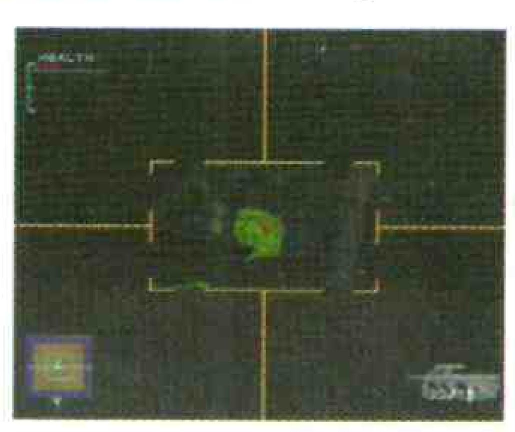
3 **Proběhněte celým vlakem** a střelou do hlavy oddělejte Aramovovy osobní strážce. Hledejte další rukojmí a osvoboďte ji za použití předchozí taktiky.



4 **Pokračujte dál vlakem** a osvoboďte poslední rukojmí. V dalším vagonu si vezměte neprůstřelnou vestu, pak pokračujte vlakem dál, dokud neodletí střecha. Potom se prokutálejte pod dvěma strážemi. Jakmile vylétnou do povětří, zmocněte se AU3-DO a pokračujte, dokud nenarazíte na zdroj exploze - stráž s M-79. Z bezpečné vzdálenosti jej oddělejte střelou do hlavy a pokračujte do čelní části vlaku.

5 **Zmocněte se výbušnin,** odpalte dveře lokomotivy, přičemž se před výbuchem skryjte do bezpečné vzdálenosti. Vraťte se do předního vagonu, prolezte vzniklou dírou ve stropě a jděte do čelní části vlaku. Zoomem na AU3-DO si přibližte na Maru a použijte střelu do hlavy.





Skvělé! Právě jste dokončili *SF3*. Ale co je tohle? Že by to ještě neskončilo?

Oficiální Český PlayStation Magazín

Pekelný disk

△ HRATELNÁ DEMA ○ VIDEA ⊗ SOUTĚŽE □ SLÁVA

Vstupte!



Zdravíme! Kořením našeho kolektivního života je různorodost a ani na tomto disku tomu nebude jinak. Největší událostí je samozřejmě demo *David Beckham Soccer*, v němž se můžete vrátit zpět do kvalifikačních bojů a zahrát si onen ostře sledovaný mač Anglie - Německo. Samozřejmě nelze přehlédnout ani *Worms World Party*, *V-Rally 2*, *NBA 2000* nebo *Winnie The Pooh* - jo, a taky je tu tak trochu návrat do minulosti v podobě Yaroze hry *Mah Jongg*. Prostě tohle všechno plus spousta downloadů, na které jste si už zvykli.

CESTA PO DISKU

Používání disku je snadné, vlastně úplně stejné, jako když natahujete hru. Disk šoupnete do svého PlayStationu a pak se pomocí šipek pohybujete skvostným menu. Volbu provádíte stiskem ⊗. Po dohrání některých titulů budete muset konzolu restartovat.

Disko-lečba

Špatné CD? Zabalte problémový disk do obálky a pošlete zpět na tuto adresu: PlayStation Magazín, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7. My jej vyzkoušíme a pokud je skutečně vadný, ašleme vám obratem jiný.



David Beckham Soccer

ZKUSTE SI TO... Zkuste si to... nazujte Beckhamovy kopačky, vstupte do historie a trochu ji předělejte. Odměnou vám může být nejen soupeřův propocený dres.

Liga mistrů

SLÁVA!



Jste dost dobří na to, abyste uspěli v naší lize lig? Zkuste to, jiná cesta není **Strana 76**

Hry zdarma

VÝHRA!



Když v našich soutěžích uspějete, odnesete si certifikát a hru zadarmo. Viz další stránky...

OTOČTE A SKOČTE ROVNÝMA NOHAMA DO ZBĚSILÉ AKCE!



Držte se! Dobrá obrana a vykrytí prostoru, to je základ úspěchu. Dostanete gól a už se vezete.



Mistr na křídle: Pošlete balon mistrovi na křídlo, on si s ním už nějak poradí.



Pět statečných: S Owenem a Colem na hrotu se můžete do obrany pořádně zaříznout a doslova ji roznést na kopytech.

HRAJTE! „Nazujte si kouzelné kopačky a pokuste se zopakovat nejlepší výkon anglického nároďáku za 35 let!"

David Beckham Soccer

FAKTA ŽÁNR **FOTBALOVÝ SIMULÁTOR** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **RAGE** • PSM SKÓRE **7/10, *PSM46*** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **SKVĚLÉ TRÉNINKY V REŽIMU „TRAIN WITH BECKHAM"**

Vstupte

JAK SE RODÍ ZÁZRAK

Angličtí fandové, ti se ale mají. Zatímco naše reprezentace prohrávala někde skoro na severním pólu, jejich borci dokázali neuvěřitelným způsobem rozstřílet odvěkého rivala Německo, a to v bezesporu nejlepším zápase, který Anglie v poslední době sehrála.

Abychom se trochu pomstili rzí zašlému ostří naší umdlívající reprezentace, máme zde pro vás jeden speciální úkol. V našem exkluzivním demu *David Beckham Soccer* (playtest jste si mohli přečíst v minulém čísle) se podíváte na mnichovský stadion, na němž se po šesti minutách domácí ujali vedení Janckerovým gólem. Prokážete i vy stejnou dávku bojovnosti jako anglické hvězdy na trávníku? Dokážete nepříznivý výsledek otočit?

Pokud anglické borce napodobíte a z 0-1 uděláte skoro neuvěřitelných 5-1, čeká vás bohatá odměna v podobě plné hry. Ale nic jednoduchého to není - na rozdíl od fotbalistů na to totiž nemáte 90 minut. Vyhrává ten, komu se to podaří zvládnout nejrychleji. Jen on bude korunován šampionem. •

OVLÁDÁNÍ

⊗	Přihrávka / běžný obranný zákrok
◎	Střela / obranný zákrok
△	Dlouhá přihrávka
L1	Změnit hráče
L2	Skluz / obranný skluz
R1	Sprint
R2	Ovládání



Rozdrťte soupeře: Při standardních situacích vám hra sama pomůže, takže pokud Němcům nenasázíte pět banánů, můžete si to vyčítat jen sami sobě.

DLOUHÉ CENTRY

Podaří-li se vám proniknout po křídle, běžte až k rohovému praporku a odtud pošlete trojúhelníčkem dlouhý centr do šestnáctky.



SPRINTY

Skvělou útočnou strategií je poslat míč po lajně. Jakmile dostane míč na kopačku Beckham nebo Barmby, stiskem ⊡ sprintujte po křídle a odtud buď střílejte, nebo centrujte na nabíhající útočníky.



STŘELBA

Když centrujete, postavte si útočníky tak, aby se co nejrychleji dostali k balonu a mohli střílet z první stiskem ⊡.



OBRANA

Mějte na paměti, že v žádném případě nemůžete inkasovat, to by byl konec, tak dobře braňte - máte k dispozici ⊗, ⊡ nebo ⊡.



PŘÍMÉ KOPY

Jak vstřelit gól? Kurzor namiřte pomocí D-padu a stiskem ⊡ střílejte. Čím déle tlačítko podržíte, tím větší sílu do střely dáte.



ROHY

Hráči budou mít nad hlavami ikonky. Stiskněte odpovídající tlačítko a pomocí D-padu si s útočníkem najděte trochu volného prostoru. Teprve poté pošlete míč do šestnáctky.



PŘIHRÁVKY NAKRÁTKO

Stačí lehce klepnout na ⊗ a pošlete míč nejblíže postavenému spoluhráči. To je dobré zejména tehdy, chcete-li si při postupu vpřed udržet míč.



PSM VÝZVA

Hrajte demo, porazte šampiona, staňte se slavnými



Svlékněte ho! Když vyhrajete, propocený soupeřův dres vás nemine!

● ÚKOL

Do zápasu vstupujete v šesté minutě, Anglie prohrává 0-1. Vaším úkolem je výsledek otočit na 5-1, a to v co nejrychlejším čase. To znamená do časového limitu 90 minut vstřelit pět gólů a žádný nedostat.

● DŮKAZ

Jakmile dosáhnete skóre 5-1, hra skončí a na obrazovce se objeví speciální kód. Ten si opište, napište na korespondenční lístek, který pak pošlete na naši adresu (viz formulář na straně 76).

● CENA

Nejlepší z vás opět získá plnou hru a naše bezmezné uznání. No, řekněte sami, co víc by si mohl člověk od života přát?



PSM ŠAMPION

Nick Ellis to dokázal a skutečně Němcům těch pět banánů nasázel. Trumfnete ho?

HRAJTE! **„Růžová neznamená jen nevinná, rozkošná nebo naivní. Někdy může taky pěkně děsit!“**

Oficiální Top Demo!

Worms World Party

FAKTA ŽÁNR **STRATEGICKÁ HRA/ STŘÍLEČKA** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **EON DIGITAL** • PSM SKÓRE **8/10, *PSM45*** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **MNOHO LEGRACE V REŽIMU PRO 1 I 2 HRÁČE**

Vstupte

ŠÍLENÍ ČERVI

Máme červíky! Ne, ne ty, co kvůli nim musíte každých pět minut na záchod, tady v tom jsme čistí, takové problémy tady má akorát kolega Lukáš Kolínský. Řeč je o mnohem drsnějších červech, prostě takových, s nimiž žádný rozumný člověk do kontaktu přijít nechce.

Worms World Party jsme recenzovali v čísle 45 a tam taky došli k celkem pochopitelnému závěru: je to totálně červovitě ulítlé. Jasně, v mnohém se podobá všem předchozím wormovským titulům, ovšem za ty prachy tedy rozhodně stojí - lepší způsob, jak naložit s penězi, si jednoduše představit nedokážeme.

A abychom příchod totálně uhozených červovitých potvor náležitě oslavili, přinášíme vám demo verzi, určitě vám něco takového přijde vhod. Takže hezky strčte disk tam, kam patří, stiskněte to velké tlačítko (ale ne to, kterým se otevírá konzole) a jděte do toho. Můžete si dokonce vybrat hned z několika herních režimů - rychlé hry pro jednoho hráče, hry pro několik hráčů, tréninkový level a kompletní mise. A právě do mise jsme umístili svůj úkol. Více níže...

OVLÁDÁNÍ

D-Pad	Pohyb, zamířit
⊗	Výběr, střelba
△	Skok
◎	Skok dozadu na dvojí stisknutí
SELECT	Volba zbraně
START	Pauza
Pravý Analog	Projíždět úroveň





Zamířit a zničit: Bazuka červy nejen hezky vyšťaví, ale taky je skvěle sestřelí z vyvýšených poloh.





Trochu drsné: Bez hlaviček, růžovoučké masíčko... může být něco lepšího? Dejte mu to na sekeru!

ZÓNA PROZRAZENÍ

ČERVÍ HOREČKA





VÝBUŠNÝ MATERIÁL!

Drsných zbraní jako dynamit je tu jak šafránu, a to z dobrého důvodu - mají totiž strašlivě ničivé účinky. Takový dynamit dokáže červovi přivodit až 75% poškození, takže když do červa nálož dobře šoupnete, v mžiku jej uvidíte na druhé straně obrazovky.

PSM VÝZVA — Hrajte demo, dejte červy do konzervy



Velké pušky: Na červy se to holt musí umět.

● ÚKOL

Vrhněte se do mise, jen tudy vede cesta ke slávě a ceněnému certifikátu *PSM*. Hru dohrajte v co nejrychlejším čase (ať jste člověk nebo červ) a vítězství vás nemůže minout! Budete potřebovat ale trochu praxe ... snadné to není.

● DŮKAZ

Na video nahrajte celý průběh mise, od první do poslední sekundy.

● CENA

Oficiální certifikát *PSM*, hra zdarma a místo v naší síni slávy.



PSM ŠAMPION
Al Bickham celou misí prolétl za neuvěřitelné 2 minuty a 14 sekund.

HRAJTE! **„Je načase vrhnout se do bláta. Nejdrsnější závod vašeho života je na dosah ruky."**

V-Rally 2

Oficiální Klasika

FAKTA ŽÁNR **ZÁVODNÍ SIMULÁTOR** • DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** • VYDAVATEL **INFOGRAMES** • PSM SKÓRE **10/10, *PSM16*** • KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **70 ÚROVNÍ A TRAŤOVÝ EDITOR**

Vstupte

STOPY PO SMYKU

V tomto demu vás čeká pěkně špinavá práce, samé bláto. Na druhé straně je to možná nejlepší rallye simulátor na světě, podle některých dokonce ještě lepší než *Colin McRae 2.0*. Vydáme se spolu do Středozemí, konkrétně na Korsiku, abychom si zajeli jednu rychlostní zkoušku v úžasně nadupaném Peugeotu 206. Trať je plná zatáček, serpentin, ovšem jízda na tomto povrchu tolik obtížná není. Nicméně i tak se samozřejmě při průjezdu zatáčkami musíte pekelně soustředit, jiná cesta ke slušnému času totiž nevede. A budete-li chtít navíc uspět v naší soutěži, měli byste podle našeho odhadu zajet čas pod dvě minuty.
Zanechá-li ve vás demo příznivé dojmy, vřele doporučujeme vyzkoušet plnou verzi hry. Je to úžasný arkádový simulátor, budete jej pařit celé týdny - hra obsahuje na 70 levelů a je tu i spousta aut. Ale to nejlepší na konec - k dispozici máte i traťový editor, takže si můžete postavit vlastní, libovolně obtížné okruhy. Pořádně si ale před jízdou utáhněte helmu, máme totiž dojem, že vás čeká po čertech divoká projížďka. •

OVLÁDÁNÍ

⊗	Plyn
△	Změnit úhel pohledu
○	Brzda
□	Ruční brzda
D-pad	Volant



Přetočte se: Neopatrné zatáčení vás může otočit na střechu a váš Peugeot si tak prvotřídně zatancuje.





Na střeše: Při nepozorném projíždění zatáček můžete skončit na střeše jako tenhle peugeot.



Turistická vyjížďka: Při zběsilé jízdě krajinou máte příležitost obdivovat nádherné okolí. V kompletní verzi hry zavítáte do 12 zemí.

ZÓNA PROZRAZENÍ

JAK UDRŽET SPRÁVNOU STOPU



JEMNĚ, JAKO LÉKÁRNÍK

Nejlepší radou pro všechno závodníky je jemně zacházet jak s plynem, tak volantem. Trhavé pohyby volantem vás budou přinejmenším pěkně zdržovat, zuřivé dupání na plyn má zase za bezprostřední následek smyky. Poslouchejte svého spolujezdce a pozorně si všímejte ikonek, které se objevují v horním okraji obrazovky, protože podle nich poznáte, jak ostrá je nadcházející zatáčka. Těsně než do zatáčky vletíte, pusťte plyn a lehounce sešlápněte brzdu. Když projedete zatáčkou a auto se vám začne narovnávat, rychle plyn zase sešlápněte a upalujte k další zatáčce.

PSM VÝZVA Hrajte demo, předjeďte šampiona



Cílové foto: Tady je náš důkaz, kde ho máte vy?

ÚKOL

Hezký a jednoduchý, prostě projet korsickou rychlostní zkoušku v co nejrychlejším čase. V naší soutěži samozřejmě vítězí ten, komu se to podaří nejrychleji. V Zóně prozrazení nahoře jistě najdete nějakou tu šikovnou radu, jak ušetřit cenné sekundy, ale hlavně jak se za všech okolností udržet na cestě.

DŮKAZ

Svůj pokus můžete buď nahrát na video, anebo vyfotit cílovou obrazovku s vaším výkonem. Tak či onak dosažený čas musí být jasně vidět.

CENA

Certifikát osvědčující vaše řidičské schopnosti a PS1 hra zdarma.

PSM ŠAMPION

Ďábel za volantem Nick Ellis prosvištěl úrovní za úžasné 2 minuty a 16 sekund. Ale to pro vás nic není, že ne?



HRAJTE! **„Nejlepší hudební nástroj od doby, co Paul McCartney vynalezl kytaru."**

Music 2000

FAKTA ŽÁNR ŽÁNR **HUDEBNÍ PROGRAM** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **CODEMASTERS** ● PSM SKÓRE **9/10, *PSM24*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **TISÍCE RIFFŮ**

KRÁLOVÉ RYTMU

Na oslavu našeho nesmírného nadšení pro hudbu, která stmeluje celou redakci, a pro zmapování stádia vývoje budoucích hudebních géniů hrajících si s *Music 2000* nás tak napadlo, poskytnout vám ještě jednu příležitost, abyste si na demo disku mohli tenhle hudební skvost vyzkoušet.

Ovládání je příjemné a jednoduché, takže se stačí s programem letmo seznámit a za chvíli už budete chrlit jednu skladbu za druhou. Demo vám na vytvoření skladby nabízí pouhých 20 bloků, ale na splnění našeho úkolu není nutné udělat kompletní skladbu (viz níže).

Jen si toto demo vyzkoušejte a záhy zjistíte, že *Music 2000* je věc naprosto úžasná. ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb kursorem
START	Přehrát riff / skladbu
SELECT	Editační režim
START + SELECT	Návrat do hlavního menu
⊗	Umístit riff / přehrát riff
⊡	Vymazat riff
◎	Vypnout zvuk
△	Zpět výběr
L1	Vstoupit do/ odejít z knihovny riffů
L2	Přepínat režimy audio a video

ZÓNA PROZRAZENÍ

„NO TAK TO ROZJEĎTE..."



ZEM SE OTŘÁSÁ

Chcete-li dnes na taneční scéně něco znamenat, neobejdete se bez pořádně dunivých rytmů. Jak myslíte, že začínali takoví Fat Boy nebo Oakenfold? Nejprve s nadšením mátili vařečkou do kybliku, a pak vtiskli své akustické produkci konkrétnější elektronickou podobu. Program nabízí širokou škálu bicích, perkusí i činelů, ovšem úplně nejlepší je použít pro bicí zcela samostatnou stopu. Skladba pak rázem ožije.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, roztočte to

● **ÚKOL**

Vytvořte krátkou (mějte na paměti, jen 20 bloků) skladbu, která obstojí před přísným sluchem našeho hostujícího DJ Ruda Van Nistelrooye. Snažte se udělat svou skladbu co nejoriginálnější.



PSM ŠAMPIÓN

Lee „Fat Boy" Hall udělal dojem svou originální kompozicí „Suita pro pozoun, harfu a splašené sele".

Trochu taneční hudby: Nejdřív to zkuste v *Music 2000*, potom na Ibize.



● **DŮKAZ**

Zapojte do televize kazeťák anebo poblíž umístěte mikrofon a své geniální dílo nahrajte. Výsledek nám pošlete poštou.

● **CENA**

Certifikát o vašem talentu, disk se hrou a hrdé vědomí, že vy jste spasitelem všech DJ's!

HRAJTE! **„Tenhle puzzler vám pořádně procvičí šedou kůru mozkovou."**

Mah Jongg

FAKTA ŽÁNR **PUZZLER** ● PROGRAMÁTOR **GERHARD RITTENHOFER** ● PSM SKÓRE **NEHODNOCENO** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **NAPROSTO DRSNÉ A NÁROČNÉ HÁDANKY**

CHARAKTERNÍ

Mah Jongg od Gerharda Rittenhofera jsme na našem demo disku už měli, ale mnozí z vás nám psali nebo mailovali, abychom jej zařadili ještě jednou. Pro ty, kteří tuhle Yaroze hru ještě nehráli, cíl je velice prostý: dát k sobě dvě náležité kostičky a ony zmizí. A to je všechno! Tímhle způsobem musíte postupovat dál a dál, až celou hrací plochu vyčistíte. Zdá se vám, že to jednodušší už být nemůže? No, počkejte.

Problém je totiž v tom, že když odstraníte pár kostiček, může se vám klidně stát, že si zavřete cestu k těm zbývajícím. Vždycky proto musíte myslet krok či dva napřed a vyhlídnout si dvojici, kterou budete chtít nechat zmizet potom.

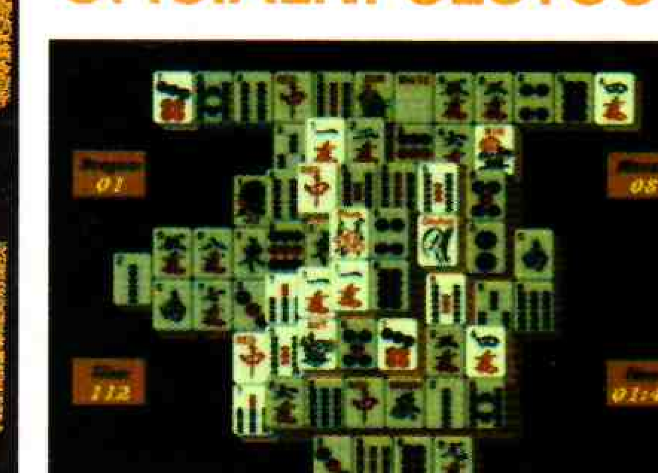
Takže, hezky do toho, všechny otravné kostičky zlikvidujte a kdo ví, třeba zrovna z vás bude příští mistr umění Mah Jongg. ●

OVLÁDÁNÍ

D-pad	Pohyb kurzorem
◎	Vybrat kostičku
L1 + R1	Zvýraznit spojení

ZÓNA PROZRAZENÍ

PÁROVÁNÍ OFICIÁLNÍ CESTOU



NEMŮŽETE NAJÍT KOSTKY K SOBĚ?

Obrazovka je doslova zaplněná malinkatými symboly a japonskými písmeny, takže je ďábelsky obtížné najít pár, který jde k sobě. Gerhard Rittenhofer nicméně do hry vložil takový malý cheat: stačí stisknout L1 a R1 a páry, které se k sobě hodí, se nasvítí. I tak je nicméně nutné vybírat je vždy ve správném pořadí za sebou.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, vymažte kostičky

● **ÚKOL**

Hróóózně jednoduchý úkol (chachá!). Stačí v co nejrychlejším čase uklidit první obrazovku... a nevyškubat si při tom vlasy, bude-li to možné.



PSM ŠAMPIÓN

Lee Hall všechno „sežral" za 17 minut a 33 sekund.

Šlamastika: Není to tak snadné, jak to vypadá.



● **DŮKAZ**

Až se vám podaří dostat k poslední dvojici kostiček, obrazovku vyfoťte. Ve hře jsou úžasně užitečné stopky, a tak foťte tak, aby byly zřetelně vidět.

● **CENA**

Hra zdarma a certifikát o pařanských schopnostech.

HRAJTE! **„Na party, kterou Winnie pořádá, je to samá minihra."**

Party Time With Winnie The Pooh

FAKTA ŽÁNR ŽÁNR **PUZZLE HRA** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **DISNEY** ● PSM SKÓRE **4/10, *PSM46*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **SPOUSTU MEDVÍDKŮ**

MINI WINNIE

***Party Time With Winnie The Pooh* je skutečná** zlatá žíla miniher ve stylu takových es jako *Crash Bash* nebo *Incredible Crisis.* Winnie a jeho banda mají před sebou spoustu různých her, a právě ty jsou zdrojem největší zábavy.

Všechno to začíná na hrací desce typu Snakes and Ladders, přičemž každý čtvereček nabízí jiný druh bonusu nebo trestu. No a jak dohráváte do konce všechny ty minihry, sbíráte hrnce s medem, které vám pomáhají postoupit vpřed.

V demu na našem disku si můžete zahrát dvě nejlepší minihry z celé hry - motokárový simulátor Rabbit's Roller Racers a také Thunder and Frightening, který je tak trochu ve stylu starých her *Bomberman.*●

OVLÁDÁNÍ

Ve hře Thunder and Frightening

D-pad	Směr pohybu
⊗	Shodit bombu

Ve hře Rabbit's Roller Racers

D-pad	Směr pohybu
⊗	Zrychlit

ZÓNA PROZRAZENÍ

JAK TO POŘÁDNĚ ROZTOČIT



ZÁVODNICKÉ ESO

Motokáry jsou nejlepší a je to fakt skvělá hra i sama o sobě, byť okruhy jsou neuvěřitelně primitivní. Dávejte pozor na červené power-upy - skvělá věc, jak protivníky vyřídit.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, očůrejte šampiona

●ÚKOL

Rozjeďte motokárový simulátor pro jednoho hráče a jeďte, co můžete. Chcete-li uspět v naší soutěži, musíte závod vyhrát a navíc dosáhnout nejlepšího času - jinak si o odměně můžete nechat zdát.

PSM ŠAMPIÓN
Al Bickham proletěl trať za 44 sekund.





Do toho: Všechny porazte a vyhrajete krásný certifikát.

● DŮKAZ

Svůj pokus hezky nahrajte na videokazetu - dosažený čas napište na etiketu videokazety.

● CENA

Obdržíte fantastický certifikát osvědčující vaše schopnosti za volantem a taky samozřejmě krásnou hru.

HRAJTE! **„V téhle hře je to samý habán, přesto má švih."**

NBA Basketball 2000

FAKTA ŽÁNR ŽÁNR **BASKETBALOVÝ SIMULÁTOR** ● DATUM VYDÁNÍ **V PRODEJI** ● VYDAVATEL **ACTIVISION** ● PSM SKÓRE **6/10, *PSM*** ● KOMPLETNÍ HRA OBSAHUJE **33 TÝMŮ A 340 HRÁČŮ**

SEN O KOŠI

NBA Basketball 2000 od nás sice po premiéře obdržela poměrně nevysoké hodnocení, ovšem i tak to za zkoušku rozhodně stojí. A to je taky důvod, proč hru nacházíte na svém demo disku.

Za titulem stojí licence Fox Sports, takže tu najdete všechny reálné týmy i hráče ze sezony 2000, nicméně hra se naštěstí nesnaží předložit vám věrnou reprodukci basketbalu do co nejmenšího detailu. Namísto toho vás čeká poměrně nekomplikované hraní se snadným ovládáním a hezky plynoucí hratelností.

Můžete si zahrát čtvrtku ze zápasu mezi San Antonio Spurs a NY Nicks. Můžete si vybrat, za jaké mužstvo budete hrát, ale my vřele doporučujeme Nicks, protože ti jsou o něco silnější. Podívejte do statistik hráčů, abyste hráli s tím nejlepším, co je. ●

OVLÁDÁNÍ

L2	Vyberte hru
L1	Vyberte hráče
⊗	Přihrávka / vyberte hráče
⊡	Klička / vypíchnutí míče
◎	Střelba / výskok
⊛	Zrychlit

ZÓNA PROZRAZENÍ

CHCETE DÁT VÍC KOŠŮ?



JAK SKÓROVAT

Chcete-li se dostat ke koši, stiskněte ⊡, čímž odblokujete obranu, a pak ⊛ - tím proběhnete kolem obránců. Pro trojky (tj. koš vstřelený z vně vyhraničeného prostoru) použijte volbu pro střelbu, vyskočte a v samém vrcholu výskoku stiskněte ◎.

PSM VÝZVA

Hrajte demo, přeskočte všechny

●ÚKOL

Máte jednu čtvrtinu na to, abyste dali co nejvíce košů. Vyhrává ten, kdo zaznamená nejvyšší skóre. Můžete si vybrat jakýkoli z obou týmů, my doporučujeme Nicks, protože ti jsou lepší.

PSM ŠAMPIÓN
Richard Keith zaznamenal 25 bodů.





Vstřelte co nejvíce košů - tudy vede cesta k vítězství.

● DŮKAZ

Pošlete nám fotku výsledkové tabule na konci čtvrtiny. Ta tam po dohrání zůstane, jak dlouho chcete, takže máte spoustu času.

● CENA

Získáte certifikát o svých hopsacích schopnostech a hru zadarmo (ale ne *NBA*, protože ta se strašně špatně shání).

Audio soubory

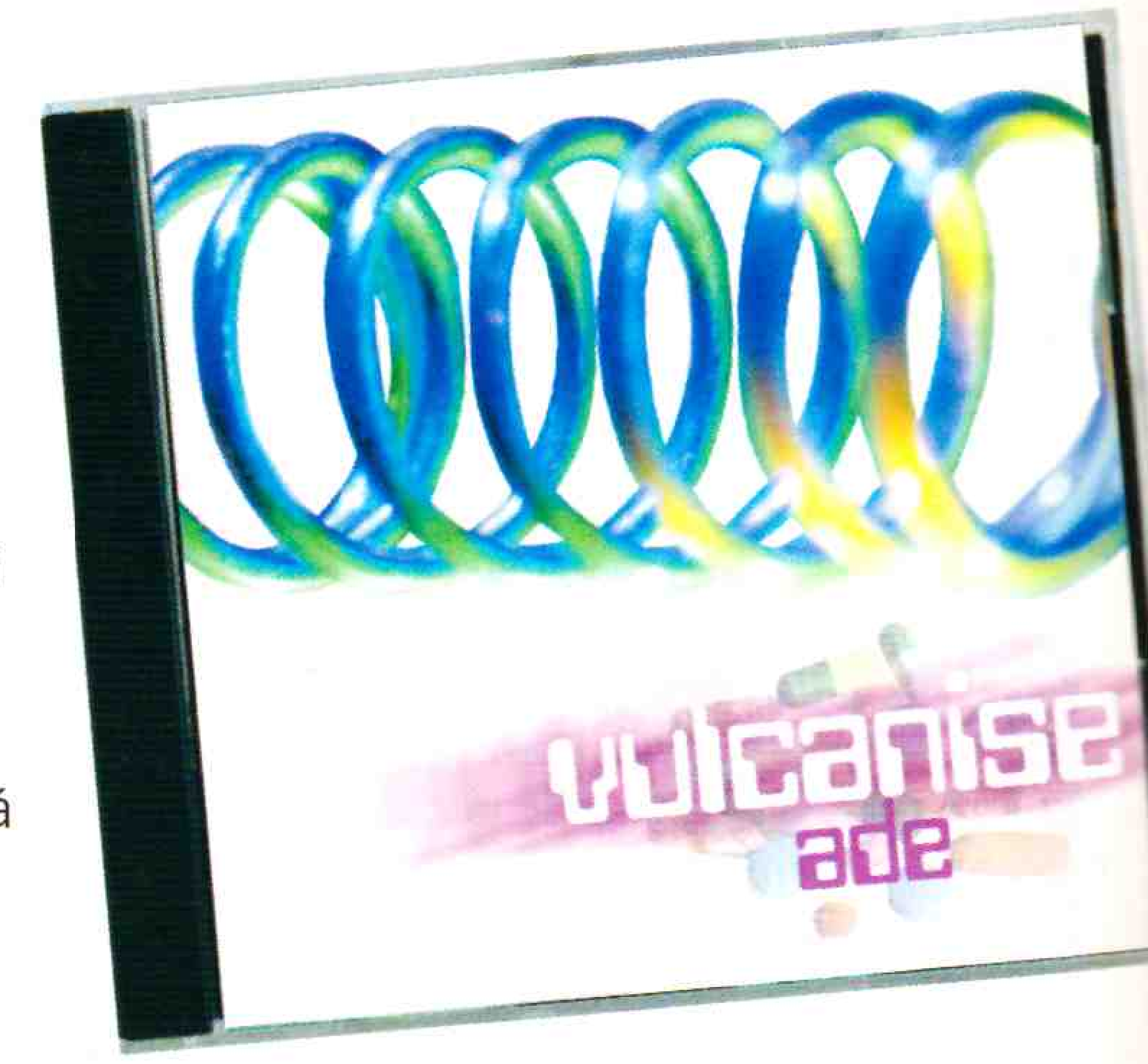
Před několika měsíci jsme vás požádali, abyste se svou PlayStation a titulem *Music 2000* vytvořili nádhernou hudbu. Nyní najdete vybrané tracky přímo na demo disku.

Bohužel, nakonec se nám nepodařilo žádnou hudbu českých čtenářů protlačit přímo do oficiálního evropského výběru. Což o to, špatné nebyly, ale nutno přiznat, že ty, které najdete na nové placce, jsou opravdu výtečné. Stačí vložit demo disk do vašeho CD přehrávače, přeskočit první dva tracky (na kterých jsou data) a zaposlouchat se.

Pochopitelně těžko srovnávat tyto pokusy s profesionálními skladbami, ale ten, kdo někdy v *Music 2000* skládal a ví, jak omezená je databanka zvuků a samplů, určitě hudbu ocení. Zde jsou naše dojmy.

VULCANISE
ADE

Toto je o poznání drsnější záležitost - začíná hodně zvláštním samplem a pokračuje v něčem, co připomíná progresivní house. Autor zjevně hudbě rozumí, nenašli jsme jediný tón, který by tu rušil či chyběl, a pozitivnímu pocitu hodně pomáhá basová linie.



NOT HERE
TARIAKIE

Hned na úvod možná vůbec nejlepší track na disku - jen si ho párkrát přehrajte a zkuste z hlavy dostat ten vokál. Uhlazené a jemné, ale také trochu funky... nezbývá než odhodit ovladač, začít kroutit kyčlemi, mávat rukama, zkrátka tancovat. Yes!



ECHO PSYCHOSIS
TAM FERRANS

Kdyby byl tenhle track filmem, jmenoval by se *Masakr v Texasu* - je nelítostný, disharmonický a zatraceně děsivý. Někdo by řekl, že tohle není hudba, jiný si to zamiluje. V každém případě tahle drsný zvuk jen tak neuslyšíte.



FEDA 1
JOHN HARDING

Zatraceně pohodová záležitost vhodná na okamžiky, kdy přijdete po propařené noci domů, lehnete si na zem a čučíte nepřítomně do stropu. Příjemná do posledního detailu propracovaná skladba, která jako by vypadla z vaší oblíbené chill-outové kompilace.



JOHN'S DUB
JOHN DA BOMB

Nejkratší skladba na disku a nutno přiznat, že se vlastně nikdy pořádně nerozjede. Je to ovšem příjemný tech house s piánem. Autor nepoužil žádné nové samply a je to docela znát, v každém případě je tento počin třeba přehrávat hodně nahlas.



SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO

NEJRYCHLEJŠÍ PORÁŽKA SHOCKERA

1. Martin Ondrášek, *Pelhřimov*

Čas: 9:29 vteřin
Vypadá to, že Spidey je Martinovo druhé jméno, dokázal totiž projít demo a porazit Shockera v tomto skvělém čase a ještě si při tom nachytal plný košík křupavých masařek, aby měl večer u televize něco pikantního na zub.

2. Tomáš Holek	10:48
3. Pavel Kuna	11:02
4. Jan Rybář	14:35
5. Libor Tichý	18:47

X-MEN: MUTANT ACADEMY 2

NEJVĚTŠÍ ČASOVÁ REZERVA

1. Jan Rybář, *Plzeň*

Rezerva: 94 vteřiny
Čekali jsme, že se s tímto úkolem vypořádáte bez větších obtíží, ale že se vám povede porazit soupeře tak rychle, to nás opravdu příjemně překvapilo. Bylo to skutečně těsné, ale čas je bohužel neúprosným soudcem. Vítězem se tedy stal Honza, který si díky svému bravurnímu kombu mohl do vypršení limitu ještě v pohodě vypít šálek dobré brazilské kávy.

2. Tomáš Holek	93 vteřiny
3. Milan Kocián	91 vteřin
3. Mirek Kobza	91 vteřin
4. Michal Svítek	83 vteřiny

FIFA 2002

NEJVYŠŠÍ SKÓRE

1. Karel Plachý, *Praha*

Počet bodů: 168
Fotbal, to je hra! Zelená tráva, míč kulatý, věc nádherná! Karlovo počínání sice moc fotbalově nepůsobilo, ale proti pravidlům soutěže jeho počínání nebylo. Vstřelil sice jen tři branky, ale za téměř nepřetržité držení míče u soupeřovy branky si vyčutal svých 168 bodů.

2. Tomáš Holek	145 bodů
3. Radek Macháček	123 bodů
4. Jan Rybář	104 bodů
5. Pavel Novák	100 bodů

WIPEOUT 3

NEJRYCHLEJŠÍ ČAS

1. Štěpán Vaněk, *České Budějovice*

Čas: 1:38.23 vteřin
Wipeout je vážně skvělá hra, i když některým redakčním epileptikům činí její dohrání nepřekonatelné potíže. To ale rozhodně není Štěpánův případ, protože jeho čas zajetý s počátečním vehiklem, je mistrovským kouskem.

2. Tomáš Holek	1:42.12 vteřin
3. Jan Novák	1:45:54 vteřin
4. Miroslav Tvrdík	1:51:23 vteřin
5. Filip Vališ	1:52:47 vteřin

DISNEY'S ATLANTIS

NEJRYCHLEJI VYLÉZT NA KVÁDR

1. Tomáš Holek, *Roudnice n. L.*

Čas: 54 vteřiny
Zdá se, že běhání temnými jeskyněmi a lávovými poli je pro Tomáše každodenním chlebem. Jeho výkon je naprosto bezkonkurenční, a tak bychom chtěli Tomáše o něco poprosit. Honza Modrák koncem listopadu ztratil při návštěvě Koněpruských jeskyní hodinky, nemohl bys mu tam pro ně, Tomáši, skočit?

2. Pavel Kuna	1:12 vteřin
3. Martin Ondrášek	1:15 vteřin
4. David Bláha	1:23 vteřiny
5. Milan Studený	1:32 vteřin

TEKKEN 3

NEJRYCHLEJŠÍ KOLO

1. Libor Tichý, *Písek*

Čas: 0:06:37 vteřin
Ani v této kategorii jsme se nedočkali průměrných výkonů. První i druhý čas se automaticky řadí do síně slávy a oba dva zúčastnění borci si zasluhují náš obdiv. Libor vsadil na výhodné kombo, díky němuž se promlátil až k úspěšnému konci.

2. Michal Souček	0:06.72 vteřin
3. Radim Janča	0:07.46 vteřin
4. Tomáš Holek	0:10.62 vteřin
5. Michael Vaník	0:10.82 vteřin

PSSST

NEJLEPŠÍ SKÓRE

1. Martina Králová, *Praha*

Bodů: 148 260
Upřímně řečeno, nevěřili jsme svým očím! Martina nám dala pořádně zabrat, protože jsme při čekání na konec jejího zahradničení vydrželi vzhůru jen dva a v poslední dvacetiminutovce jsme si už zuřivostí málem vyrvali všechny vlasy. Naštěstí to ale nebylo čekání na Godota, a tak můžeme Martině z posledních sil blahopřát.

2. Mirek Kobza	108 400
3. Tomáš Holek	12 730

ROCKS 'N' GEMS

NEJRYCHLEJŠÍ ČAS

1. Radek Macháček, *Praha*

Čas: 21 vteřin
Tento úkol byl přesně podle našeho gusta - hezký, akční a hlavně rychlý! Radek vyhrál s převahou mikroskopického charakteru, ale tak jako tak je vítěz! Blahopřejeme a přejeme mnoho dalších úspěchů při unikání před padajícím kamením, bydlíš-li v panelovém domě, tříbení této schopnosti ti jistě přijde vhod.

2. Tomáš Holek	25 vteřin
3. Martina Králová	31 vteřin

Velká Huba

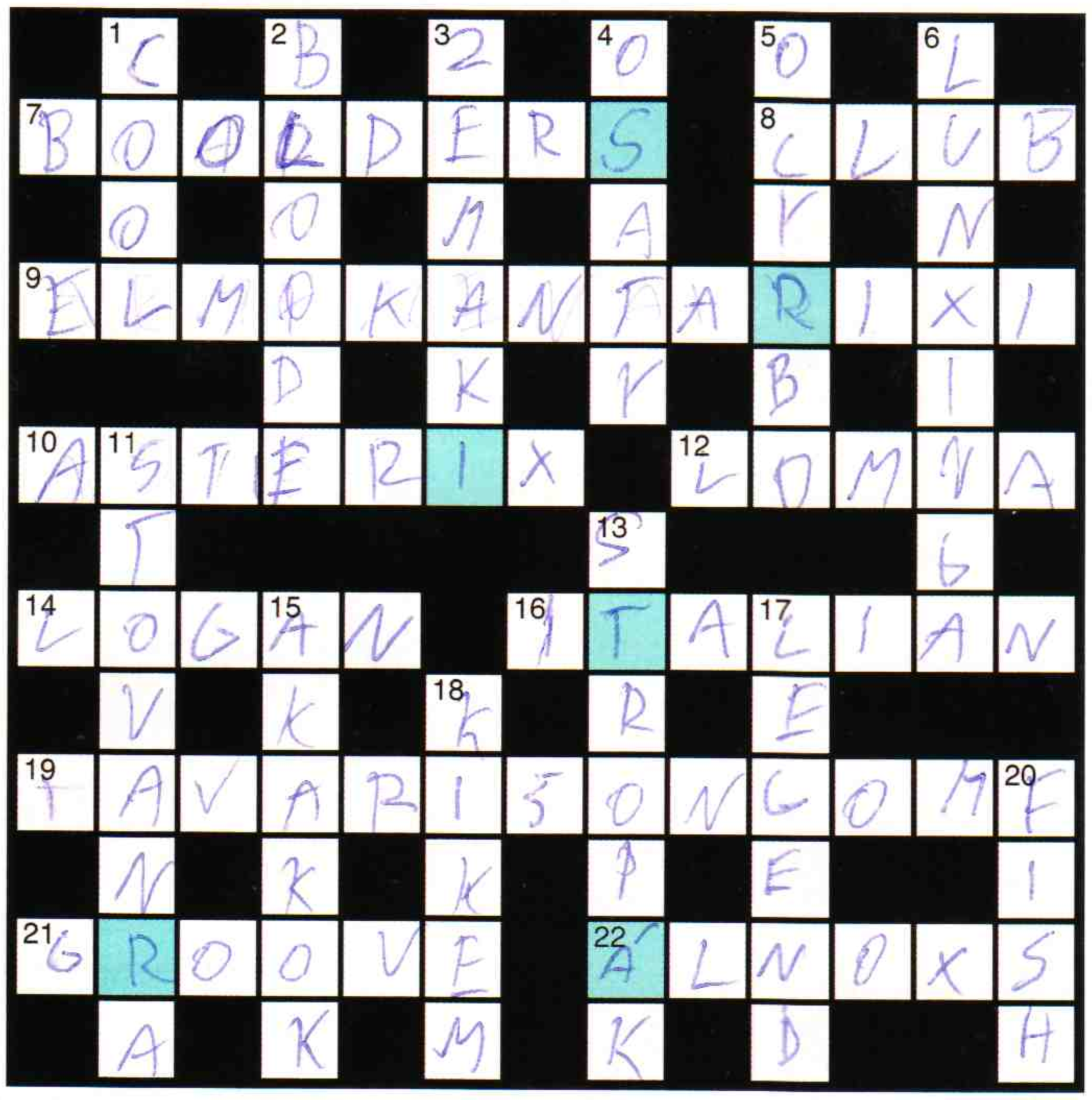
„Jen počkej, zajíci!"

Vlk

PlayStation Magazín KŘÍŽOVKA

Konečně! Máte jedinečnou příležitost uplatnit své všeobecné PlayStation znalosti a vyhrát originální hru *Ace Combat* pro PlayStation 2. Vyluštěte tajenku a do konce února nám řešení pošlete na adresu redakce.

Po vyluštění křížovky sestavte z písmen na šesti označených polích klíčové slovo. Tentokrát jde o název jedné slavné logické hry.



HESLA VODOROVNĚ

7 Viz 1 svisle
8 *Midnight* __, závody v ulicích na PS2 (4)
9 Slaboduchý podtitul hry *Army Men Air Attack* na PS2 (6,7)
10 Galský komiksový hrdina známý i z několika her (7)
12 Místo, kde se odehrává dětská hra s *Goofym* v hlavní roli (anglicky - 5)
14 __ *Cross 2*, bahenní závodní hra (5)
16 *The* __ *Job*, závodní hra na PlayStation vytvořená podle kultovního filmu (7)
19 Průměrná golfová hra na PS2 (5,4,4)
21 *Jungle Book* __ *Party*, taneční hra (6)
22 *Yeh Yeh*, sportovní hra na PlayStation (6)

HESLA SVISLE

1 & 7 svisle. Dobře známá snowboardová série na PlayStation (4,8)
2 __ *Warriors*, tanková hra na PS1 od Take 2 (6)
3 Bojovka od Konami s podtitulem *Sacred Fist* (6)
4 Kódové označení a zároveň podtitul hry *Gran Turismo 3* (1-4)
5 Nezvyklá miniaturní závodní hra od Taito (2,2,2)
6 Bídná RPG adventure s podtitulem *Legend Of Faith* (8)
11 Sci-fi hit, podle kterého byla vytvořena hra *Starfighter* na PS2 (4,4)
13 *Spec Ops:* __ *Patrol*, střílečka na PS1 (7)
15 & 18 svisle. Strašlivá PS1 závodní hra odehrávající se v hlavním městě Anglie (6,5)
17 __ *Of Dragoon*, slušný klon *Final Fantasy* (6)
18 Viz 15 svisle
20 Chytáte je ve hře *Fisherman's Bait* (anglicky, 4)

Kdo vyhrál v PSM 45

HARRY POTTER
V největší soutěži v historii našeho časopisu nám přišlo také zdaleka nejvíce korespondenčních lístků. Správné odpovědi jste ovšem uhodli víceméně všichni - knihy vyšly 4 a napsala je J. K. Rowlingová. Výhercům blahopřejeme!

PSONE SE HROU
Petr Trnka, Most

LEGO
Tomáš Světský, Liberec
Jan Daniel, Stříbro
David Novák, Ústí nad Labem
Jaroslava Škardová, Praha
Pavel Trám, České Budějovice
David Šaloun, Praha
Jakub Grulich, Týniště nad Orlicí
Jana Rambousková, Uherský Brod
Filip Metelka, Domaželice
Jakub Jirásek, Zbiroh
Karel Pekárek, Rumburk
Kamil Novotný, Český Krumlov
Lukáš Prokop, Praha
Miroslav Pelda, Úštěk
Jiří Bratrů, Brno
Jiří Láska, Ostrava
Filip Vlček, Kutná Hora
Lenka Mencová, Olomouc
Kristýna Šulcová, Třeboň
Marek Černý, Čáslav

HRA
Jitka Koutská, Říčany
Mirek Mráz, Brno
Honza Musil, Příbram

KNIHY
Petr Černohorský, Kostelec nad Orlicí
Jakub Vajda, Klatovy
Tomáš Dlask, Praha
Pavlína Vránová, Plzeň
Jiří Mládek, Svitavy
Jana Holubová, Benešov

A na konec sladké překvapení od Master Foods! Balíčky se sladkostmi dostane 25 dalších čtenářů!

SPIDER-MAN 2
Spider-Man se v civilním životě jmenuje Peter Parker! Třem výhercům blahopřejeme.
Martin Jonák, Ostrava
Tomáš Pavlík, Tábor
Jirka Kocián, Praha

soutěž Příběh hraček

Máte štěstí, že vás máme tak rádi! Po tak obsáhlé informační smršti o filmu a hře *Příšerky, s.r.o.* bychom neměli to srdce nedat vám šanci si také trochu zasoutěžit. Připravili jsme pro vás proto ve spolupráci s Warner Bros malou soutěž s velkými cenami. Pokud správně zodpovíte následující otázky, budete mít možnost vyhrát DVD nebo jednu ze čtyř videokazet s filmem *Toy Story 2*, pod nímž je stejně jako pod filmem *Příšerky, s.r.o.* podepsaný tvůrčí tým studia PIXAR!

1. Jak se jmenují hlavní hrdinové filmu *Toy Story 2*?

2. Jací slavní herci propůjčili v anglickém originále oběma hlavním postavičkám své hlasy?

3. Jak se jmenuje studio, které má filmy *Toy Story 2* a *Příšerky, s.r.o.* na svědomí?



Správné odpovědi nám na korespondenčním lístku s nalepeným kuponem z rohu stránky a heslem „TOY STORY 2" pošlete do redakce nejpozději do konce února 2002. Adresa je: PlayStation Magazín, Omega Publishing, P.O.Box 104, 170 04 Praha 7.

pokračování ze strany 10

CO BYSTE UDĚLALI vy?

Zvolená volba B



Oklepali jste strach, vběhnete do volného prostoru a začnete pálit plazmu do bosse. Ten vám ovšem okamžitě odpoví žhavými střelami a vrátí vám ještě více plazmy. Jste roztaven. Smůla.

zkuste to znovu
Zpátky na stranu 10

PSM 47 Toy Story



PARAPPA THE RAPPER 2

KDY LEDEN 2002 **KDO** SONY **KDE** WWW.SCEE.COM

PREVIEW Boj rapem proti nadvládě nudlí. Ano! Je tu druhý díl bláznivé hry z Japonska...

Přiznávám se i bez mučení měkkými polštáři, že jsem nehrál jedničku, a tudíž jsem ke druhému dílu hry *PaRappa The Rapper* sedal naprosto nepřipravený a nekrytý. Moje chyba. Takhle jsem to schytal přímo do obličeje. Stačilo jen pár minut hry a získal jsem pocit, že jsem povečeřel muchomůrku, zapíjel ji kyselinou z baterií a k tomu čuchal ponožky houmlesáků z Hlavního nádraží. Něco tak úchylného jsem už dlouho neviděl - dokonce ani *One Piece Mansion* nesahá *PaRappovi* ani po gumu na trenýrkách.

O co jde? O nebezpečný a děsivý vynález, který všechno mění na nudle. Začíná to hamburgry, následují nudlová afra a brzy se do ulic vřítí tanky vybavené výkonnými nudlizátory, které znudlovávají i stromy a domy. Jediný způsob, jak Vládce Nudlí porazit, je rapovat - a to buď za pomoci kadeřnické chobotnice, učitele milostného kung-fu, filozofického mravence, či třeba brutální losí seržantky v baletní sukénce. Šílené? K tomu přihoďte ještě to, že se třírozměrným světem pohybují naivistické dvourozměrné postavičky a máte zhruba představu o tomhle šíleném hudebním tripu.

Princip hry je stejný jako u jedničky (tedy alespoň podle toho, co jsem slyšel). Musíte mačkat do melodie konkrétní tlačítka, a když to zvládnete správně a podaří se vám rapovat pěkně v rytmu, váš spoluzpěvák to ocení a postupujete do dalšího kola. Je to samozřejmě čím dál složitější, kombinace zběsilejší - ale nikdy obtížnost nedosáhne stupně, který by vás nadobro zastavil v rozletu. Prostě všechno je podřízeno tomu, aby tahle hra byla co nejzábavnější. A kupodivu, i když nejsem příznivec rapu, tahle kombinace hravé grafiky a chytlavé hudby mi zábavná připadala. Dokonce jsem se od ní ani nedokázal odervat a musel jsem ji dohrát až do konce - musel jsem přece vědět, jak to vlastně s těmi nudlemi dopadne. Navíc člověk ani netuší, co na něj autoři vybalí v dalším levelu a jaké zběsilé nápady tam na něj čekají.

Jediné, co bych téhle hře vyčetl, je, že člověk nemá moc možnost vychutnávat si skvělé animace, protože má většinu času oči přilepené ke kursoru na obrazovce. Musí se pořádně soustředit, pokud chce včas zmáčknout to pravé tlačítko. Jedině snad nechat si hru nahrát na video, aby se na to podíval zpětně. To by zas nemusel být takový problém - celá hra by se v pohodě vešla na jednu dvouhodinovou kazetu. Je krátká. Ovšem nemusíte ronit slzy nad její délkou - jednotlivé mise si můžete zkusit znovu a prubnout vyšší skóre a navíc si můžete změřit své raperské síly s počítačem či kamarády. Tak vo co de? Těšte se na recenzi.

Jiří Pavlovský



Lister z Magorie: Dvojka je ještě šílenější a bláznivější než jednička.



Rapem k světovému míru: Jedině díky rytmu a zpěvu může PaRappa zachránit svět a získat zpátky svou dívku.

> „Máte tu psa, který trpí nudlofobií a velitel armády je květináč."

PaRappa obsahuje

Pošahanost
Jen si to vezměte. Máte tu psa, který trpí nudlofobií a strachem z toho, že ho jeho dívka nepovažuje za dost mužného, aby si ji zasloužil. A velitel armády je květináč.

Duel
Teď si můžete rozdat souboj se svými stejně zvrhlými přáteli.

Improvizace
Tohle nám uniklo, ale podle zahraničních zdrojů můžete i improvizovat a rozjíždět vlastní rapperskou show - to kdyby vám nestačilo to, co vám ten rapperský čokl nabízí. Svět patří štěňatům!

KO, OK? EA chystá nový boxerský simulátor *Knockout Kings 2002*, který bude mít nový grafický engine. **BART EA:** Také chystá titul *Simpsons Skateboarding*.



Solidní zlato: Je to nejlepší hra všech dob?



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

KDY ÚNOR 2002 **KDO** KONAMI **KDE** WWW.KONAMI.COM

PRVNÍ HRANÍ Kojima znovu tajně útočí bombovými detaily a spoustou zbraní.

Ano, hráli jsme konečnou verzi hry a je to nádhera. Konami provedli od demo verze spoustu změn - všechno je ostřejší, je tu spousta drobných detailů, jako třeba voda kapající ze Snakeova těla nebo mlžící se kamera, když přecházíte z tepla do zimy.

Polovinu zábavy vám obstará už pouhé objevování věcí, které se samotným hraním až tak nesouvisejí, ale přesto vás fascinují. *MGS2* je vytvořená tak, že vás víc než kterákoliv jiná hra nutí myslet laterálně, ale přesto při ní zažíváte skutečné pocity. Dokáže vyděsit, rozesmát i vyvolat napětí: ani jsme se nedopočítali chvil, kdy nám při obcházení spících stráží tep bušil rychleji než samotnému Snakeovi.

K dispozici jsou tu nové zbraně a předměty, ale co je důležitější, čeká na vás zbrusu nový a velice nebezpečný nepřítel, který se chuti krve prostě nemůže nabažit.

Přísahali jsme, že budeme mlčet, ale do velké míry byl změněn i způsob, jakým hru hrajete. V prvním čísle nového magazínu *PSM2* (viz strana 88) se můžete těšit na exkluzivní recenzi.

NA POSLEDNÍ CHVÍLI

MAXIMO

KDY ÚNOR 2002 **KDO** CAPCOM **KDE** WWW.CAPCOM.COM

NOVINKY Míří k nám stylová akční plošinovka, která by mohla zaujmout i dospělé hráče.

Hráli jste automaty? Pak si možná vzpomínáte na hru *Ghosts 'N' Goblins*, která vyšla v roce 1985. Nepamatujete? Král Arthur běhal zleva doprava a házel šípy. Mělo to skvělou hudbu a bylo to neuvěřitelně těžké. Jo, to je přesně ono.



Capcom se rozhodl oživit tento legendární titul a chystá pro PS2 hru *Maximo*, která sice není přímým pokračováním, ale je zmíněným titulem značně inspirovaná. Svým zaměřením je mnohem akčnější než například *Rayman M* nebo *Jak & Daxter* - máte tu nejrůznější pohyby s mečem, speciální schopnosti a celých 40 power-upů. Zombíci a ostatní nepřátelé se mají nač těšit a hrdina se zase musí těšit na jedinečné bossy, na které hrubá síla v žádném případě nestačí.

Jsme si jistí, že to bude jeden z nejlepších titulů, které se v prvních měsících roku 2002 na PS2 objeví. Koneckonců, Capcom vyslovené špatné hry takřka nedělá. Bude to však opravdová klasika? Na to si počkáme.

co nás čeká?

LEDEN 2002
- **CENTRE COURT: HARD HITTER** Midas
- **DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE** Sony
- **EVIL TWIN** Ubi Soft
- **HEADHUNTER** Sony
- **ECCO THE DOLPHIN: Defender of the Future** Sony
- **KESSEN II** Konami
- **REZ** Sony
- **SALT LAKE 2002** Eidos
- **SLED STORM 2** EA
- **THE SHADOW OF ZORRO** Cryo

ÚNOR 2002
- **ACE COMBAT 4** Sony
- **CONFLICT ZONE** Ubi Soft
- **DRAGON RAGE** 3DO
- **GUILTY GEAR X** Virgin
- **HERDY GERDY** Eidos
- **LEGENDS OF WRESTLING** Acclaim
- **MAX PAYNE** Rockstar
- **METAL GEAR SOLID 2** Konami
- **MOTO GP 2** Sony
- **NO ONE LIVES FOREVER** Fox
- **POLICE 911** Konami
- **PARAPPA THE RAPPER 2** Sony
- **SHADOWMAN 2: 2ECOND COMING** Acclaim
- **SPACE CHANNEL 5 V1** Sony
- **VAMPIRE NIGHT** Sony
- **WORMS BLAST** Ubi Soft

BŘEZEN 2002
- **DEUS EX** Eidos
- **DINOZ** Vivendi Universal
- **DYNASTY WARRIORS 3** KOEI



Úderná věcička: Arkádový tenis pro PS2.

CENTER COURT HARDHITTER

KDY LEDEN 2002 **KDO** MIDAS
KDE WWW.MIDASINTERACTIVE.CO.UK

NOVINKY Pěkná raketa! Midas ohlašuje tenisovou smršť.

Na PS2 konečně míří i tenisová hra. Jmenuje se *Centre Court: Hard Hitter* a jde o nelicencovaný titul, který sestává z šestikolového arkádového režimu a jednotlivých exhibicí. Také je tu režim pro čtyři hráče, kde se hraje double, takže si na své přijdou i páry ve středním věku.

Dalším slibným prvkem je volba Create-A-Player, která jako by supluje režim Career a kde si vytvoříte hráče, s nímž se pak vydáte za slávou. Můžete si pilovat hru v prodloužených trénincích nebo se prostě rovnou vydat na Centrální dvorec a pokusit se si vydělat nějaké bodíky. Když pak hráč hraje v dalších a dalších zápasech, získává zkušenosti v různých oblastech.

Hra nedisponuje žádnou licencí, takže se musíme připravit na vymyšlená jména. I přes tenhle nedostatek autenticity ale můžeme některé tváře identifikovat. Pokud však nejste puntičkář, na tomhle moc nezáleží: hlavní je, že se může *Centre Court* pochlubit hratelností, ne jen sponzory viz EA.

Best of...

Seznam nejlepších her, které pro PS2 dosud spatřily světlo světa!



JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
Sony
Skvělá akční adventura od týmu, který vytvořil *Crash Bandicoot*. Trocha té herní krásy druhé generace.

DEVIL MAY CRY
Capcom
Gotický thriller nacpaný akcí, který přichází z domova *Resident Evil*.

GT3: A-SPEC
Sony
Nejlepší závody na světě.

MTV MUSIC GENERATOR Codemasters
Skvělá hudební hra pro kohokoliv.

SSX TRICKY
EA
Ještě lepší než *SSX*? Ano, opravdu.

MADDEN NFL 2002
EA
Skvělý americký fotbálek.

TIMESPLITTERS
Eidos
Bombová střílečka v první osobě.

PRO EVOLUTION SOCCER
Konami
Nejlepší fotbalová hra v historii.

ANDÍLCI: UBI Soft koupil licenci na film *Charlieho andílci.* Těšte se na virtuální Drew Barrymore! **MUZEUM:** Namco v Americe vydává kolekci 10 svých starých úspěšných titulů.



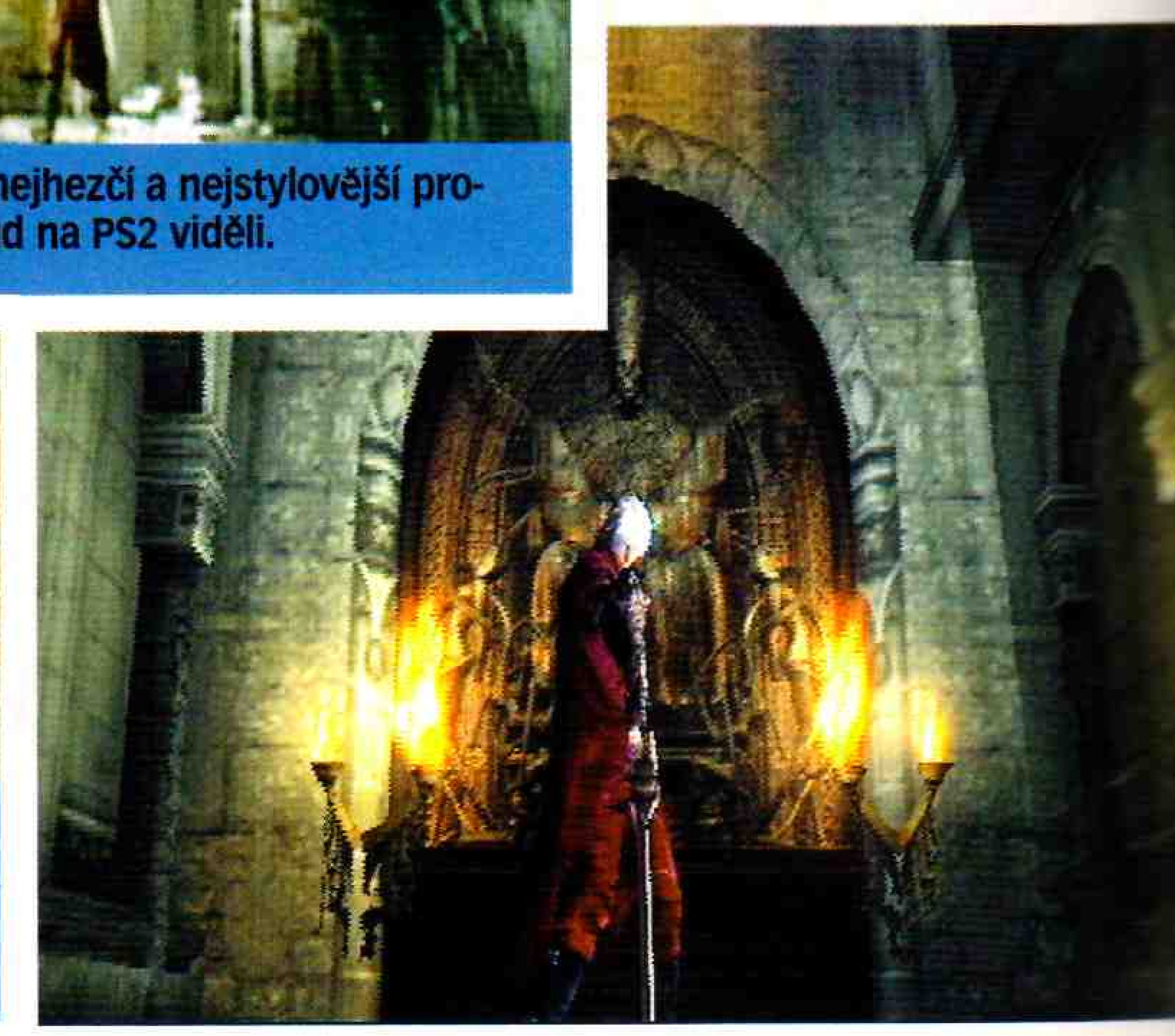
Akce: Frenetická a občas to i zablýská.





Grafika: Možná vůbec nejhezčí a nejstylovější prostředí, které jsme dosud na PS2 viděli.

Správný čas: Načasujte správně svůj útok a nepříteli ublížíte efektivněji a s kombem.



DEVIL MAY CRY

Nový tatíček survival hororů. Seznamte se.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **CAPCOM**
VÝROBCE: **CAPCOM**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
PSM23, 10/10
Poslední díl *Resiho* na PS1. Nádhera a zábava.

PS2 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X
PSM42 9/10
Na dlouho poslední díl *Resiho* na PS2.

***Devil May Cry* možná** není zcela přesně tou hrou, která by na první pohled dokázala chytnout za srdce valnou většinu dnešního herního publika. Hráči očekávající další pokračování *Resident Evil*, mohou být snadno zklamáni jak rozdílným tempem a dynamikou hry, tak i nepříliš módní prezentací, která - ač technicky vynikající - esteticky tíhne spíše k nezvyklému mixu gotického a laciného heavy-metalového „looku“.



V *Devil May Cry* se zhostíte role Danteho, což je pločlověk polodémon, syn legendárního temného rytíře Spardy. Tahle postava s nezvyklým jménem kdysi svou silou a odvahou porazila krutého Vládce podsvětí, chystajícího se udělat se vším pěkným na naší planetě velmi krátký proces. Nyní po dvou tisíci letech nastal nešťastný čas Démonova vzkříšení, a tak není jistě velkým překvapením, že osud vybral právě Spardova syna, aby stanul proti armádám Temnot a zachránil svět, tak jak ho známe.

Jak lze snadno pochopit, scénář *Devil May Cry* nemá o moc větší umělecké ambice než oblíbená paperbacková novela „Tajemný teror na temných pláních Ušgorodu“. Časem ovšem pochopíme, že nijak nepřekvapující skript je vlastně jen pomyslnou pavučinou, do níž tvůrci vpletli to skutečně podstatné - skvělou (a skvěle vyváženou) hratelnost.

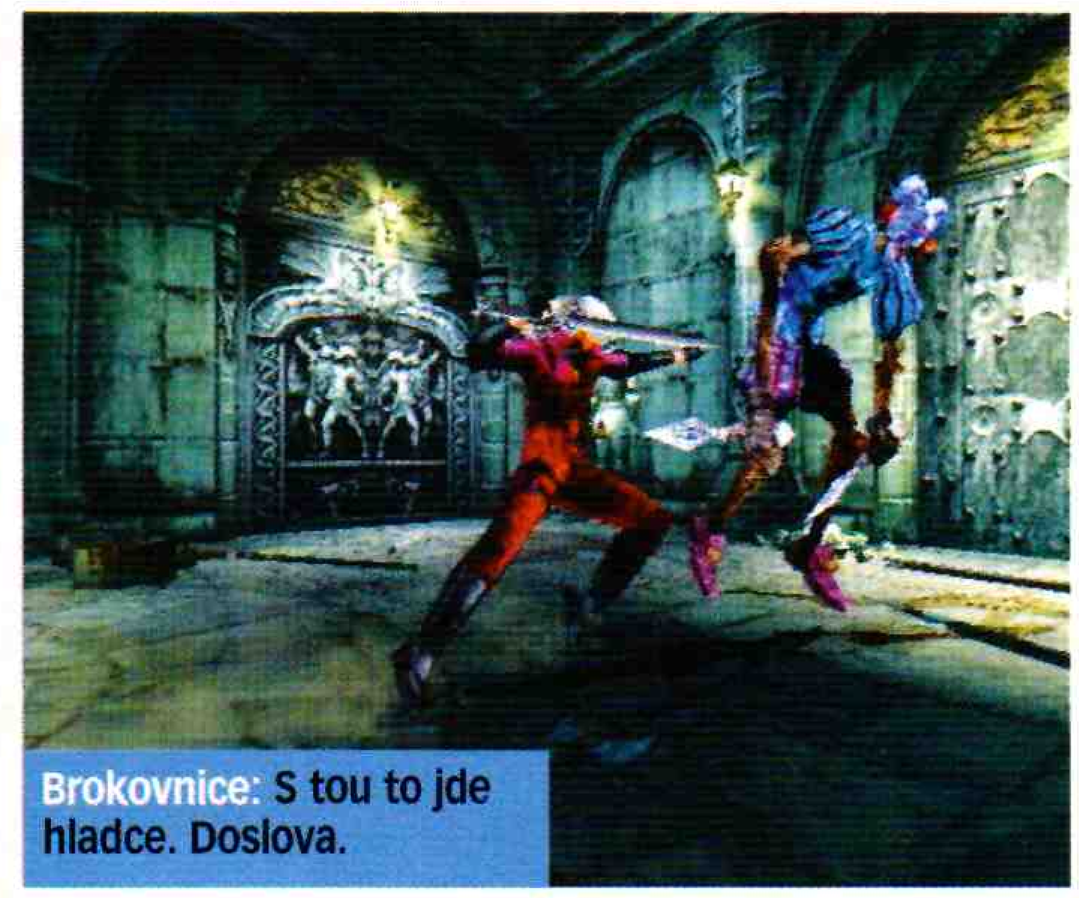
Nejspíše největší devizou *Devil May Cry* je vynikající ovládání. Už jen pohyb hrdinou po obrazovce je uspokojující zábavou - Dante neskutečně snadno střídá lehkonohé odrazy s krátkými vzdušnými intermezzy, v nichž tasí své dvojité kolty (pojmenované láskyplně Ebony a Ivory), a dunivými seky mečem. Tím, jak se zdokonaluje vaše schopnost ovládání, zvyšuje se přirozeně i rychlost, s jakou odesíláte své démonické protivníky nazpět do pekel - v jistých momentech jde tak spíše o ohnivý balet provázený křikem bezradných nepřátel, než upachtěné pižlání, tak jak je známe z mnoha jiných her.

Navíc autoři nezaspali, ani co se různorodosti vašich protivníků týče, a tak co chvíli porcujete něco jiného; od zvrhlých loutek, přes lávu vrhající pavouky až po temné zvířecí stíny a ulepený hmyz neznámého druhu.

„Už jen pohyb hrdinou po obrazovce je zábavou.“

VLASTNOSTI 22 úrovní a 12 tajných misí ■ Pět různých druhů obtížnosti - Easy, Normal, Hard, Legendary Dark Knight a Dante Must Die ■ Spousta rudých obrů do vaší kolekce.





Brokovnice: S tou to jde hladce. Doslova.





Ve dvou: Dvě pistole se občas hodí, ale nezřídka vás napadne tolik nepřátel, že i s dvěma zbraněmi budete mít co dělat.



Je zde mnoho prostředí, do kterých se budete rádi vracet, když už pro nic jiného, tak proto, abyste si je lépe prohlédli a připomněli si pocit, který ve vás vzbuzují. Některá místa bez diskuse hraničí s uměním a ve všech směrech, kvalitou a bohatostí textur počínaje a množstvím polygonů konče, jednoznačně aplaudují schopnostem PS2.

Animace charakteru je špičková a v případě hlavního hrdiny zcela exceluje. I končetiny nejsou občas navázány zcela dokonale, plynulost, s jakou Dante přechází z jednoho pohybu do druhého, je velmi přesvědčivá. Dante ovšem není jediný charakter obdařený tak kvalitní animací - kupříkladu stínová šelma, jež se objeví na scéně velmi záhy, vám nejen zřejmě parádně natrhne zadek, ale i ohromujícím způsobem předvede plynulost animace à la *Devil May Cry*.

Hudební doprovod dynamicky reaguje na změnu herních situací a v zásadě k němu nelze mít výhrady, jelikož dobře vystihuje atmosféru hry. Zároveň se dá ovšem s úspěchem pochybovat o tom, zdali jsme si podobných kytarových rifů už neužili dost, třeba v četných metalových baladách Ládi Křížka.

Jedním z obecnějších problémů tohoto žánru, či spíše typu her, je ovládání kamery. Ke cti *Devil May Cry* je třeba říci, že hra místy nabízí záběry připomínající spíše hollywoodské trháky, mistrně graduje atmosféru či dobrým výběrem úhly kamery zjednodušuje orientaci. Bohužel ani zde se nepodařilo vyhnout místům, v nichž zuřivě pálíte Pánu Bohu do oken a doufáte, že vaše střely najdou svůj cíl. Tento problém je zde ovšem nadmíru efektivně redukován, a to zaprvé velmi šikovným autozaměřováním, ale také nekonečným množstvím munice; tudíž je lepší střílet víc, než méně - i když se to tam nahoře možná někomu nebude líbit.

Obtížnost je citlivě vyladěna, a plynule roste spolu s rozšiřujícími se schopnostmi jak vás, tak i hlavního hrdiny. Přestože Dante je vpravdě superrychlá postava a disponuje širokým množstvím ničivých útoků (jak běžných, tak i kombo), nepřátelé jsou na podobné nafoukané polodémony dobře zvyklí a jejich likvidace jim dělá jen malé potíže. Ovšem stále je zde možnost zapnout EASY mód, ve kterém se hra stává přístupnou i pro vyložené nováčky, a to i přesto, že jeho angažování tohoto módu nemůžeme s klidným srdcem doporučit - nepříliš robustní herní čas čítající ne víc než 10 - 12 hodin, by se tak snadno mohl ještě více zkrátit.

Celkově ovšem *Devil May Cry* nelze nedoporučit. Každý, kdo je ochoten přehlédnout snad až přílišnou dramatičnost a ošoupanou klišovitost příběhu přeplněného magickými artefakty, démony a ďábly, bude odměněn skvělou grafikou a lahodnou hratelností jednoho z nejlepších akčních titulů zatím vydaných pro PS2.

■ Tomáš Zvelebil

■ Pět zbraní, tři meče a pár hořících boxerek

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 9
Propracovaná se skvělou animací.

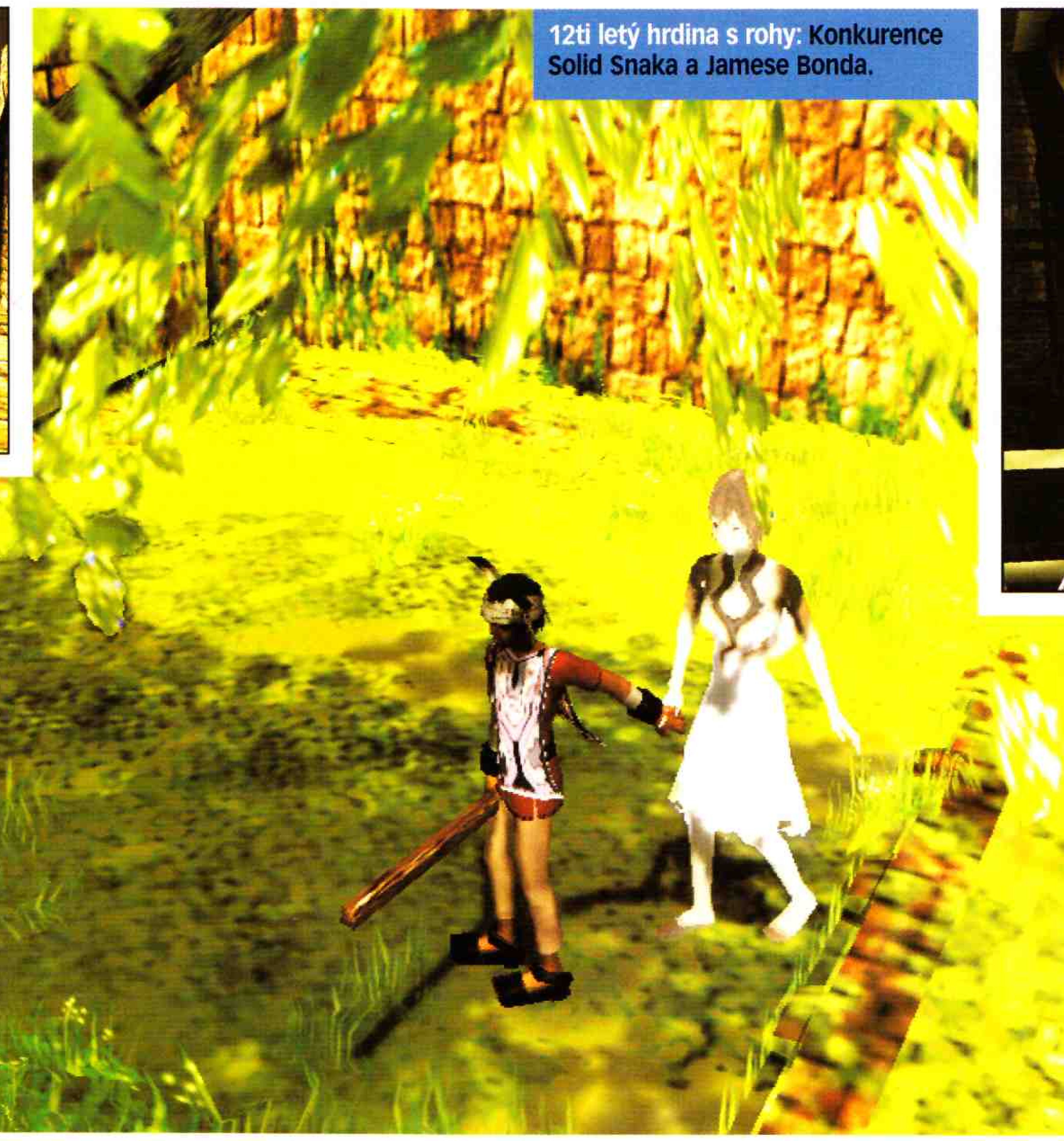
● HRATELNOST 9
Dvě pušky najednou a magický meč. Můžeme chtít víc?

● ŽIVOTNOST 7
Jednou a dost, i když nevylučujeme, že se vrátíte.

CELKOVĚ 9 / 10

Skvělá grafika, ďábelsky vyladěná hratelnost a superrychlá nadpřirozená akce.





12ti letý hrdina s rohy: Konkurence Solid Snaka a Jamese Bonda.





Hatmatilka: Cože? Vy neumíte číst? Že jste byli před lety nemocní a chyběli, když se probírala tato písmena?

ICO

S touhle hrou se vaše obrazovka stane branou do neznámého světa.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **ÚNOR**
VYDAVATEL: **SCEE**
VÝROBCE: **SCEA**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 LOUVRE: THE FINAL CURSE
PSM47 5/10
Trochu děsivá, ale jinak klidná adventure.

PS2 ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
NERECENZOVÁNO
Výtečná humorná adventure. Klasika.

Je vám dvanáct a vypadá to, že vám víc už asi nebude. Skupina mužů v maskách vás odvlekla na tajemný zámek a zamkla do kobky. O tom, co chystají, sice neřeknou nic, ale je velmi nepravděpodobně, že by vás sem přivlekli kvůli večírku s obsluhou nahoře bez. Jenže náhoda je na vaší straně a za chvíli už stojíte uprostřed opuštěných hradních stěn. Jen vysoko nad vaší hlavou visí klec s bledou dívkou. Další vězeň, nebo snad nebezpečný démon? Začínáte se pomalu brodit oceánem tajemství směrem k malému ostrovu pravdy.

Ico je zvláštní. Hodně zvláštní. Zatímco většina ostatních her sází na rychlé tempo, akci, přestřelky a efektní cákání krve, *Ico* nabízí konejšivě pozvolný děj a jemně posmutnělou atmosféru. Ostatně, co taky chtít od hry, jejímž hrdinou je malý kluk? Takže spíš než na soubojích je *Ico* postavena na hledání cesty a způsobu, jak se dostat dál. To hledání je o to složitější, že nejdete sám. Za vámi kráčí dívka Yorda, kterou nejen musíte chránit před útoky přízraků, ale navíc se i postarat, aby se vám nikde neztratila nebo aby neuvízla na místě, ze kterého už není cesta pryč. Máte k tomu ryze pragmatický důvod - bez ní totiž nedokážete otevřít dveře.

Kdybych měl říct, co *Ico* připomíná, tak mě asi nenapadne nic jiného, než klasický *Tomb Raider*. Základ je stejný - prolézání tajných chodeb, odhalování pastí a pátrání po způsobu, jak se někam dostat. Ovšem každá hra to dělá úplně jiným způsobem, díky čemuž jsou si hry asi tak podobné jako Sylvester Stallone a Woody Allen. Především - v *Ico* se příliš nebojuje, zato je tu daleko silnější prvek objevování a žasnutí nad tím, jak to všechno kolem vypadá skvěle a jak to prostorově funguje. Všechno to má zvláštní kouzlo a podivnou melancholickou poetiku. Kupodivu tomu pomáhá i fakt, že téměř absentuje hudba a jste odkázáni jen na zvuky okolí.

Ico na mě zapůsobila poměrně silně. Samozřejmě, má své nevýhody - zvláště to, že až ji zhruba po patnácti hodinách dohrajete, nebudete mít moc důvodů vracet se zpátky - nejsou tu žádné tajné levely a nové možnosti hry. Ale pokud se na chvilku obejdete bez rychlopalných zbraní a ostatních prostředků hromadného ničení, víte kam sáhnout.

Jiří Pavlovský

> „*Ico* připomíná klasický *Tomb Raider*."

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

GRAFIKA 9
Krásné scenérie a dokonalá animace.

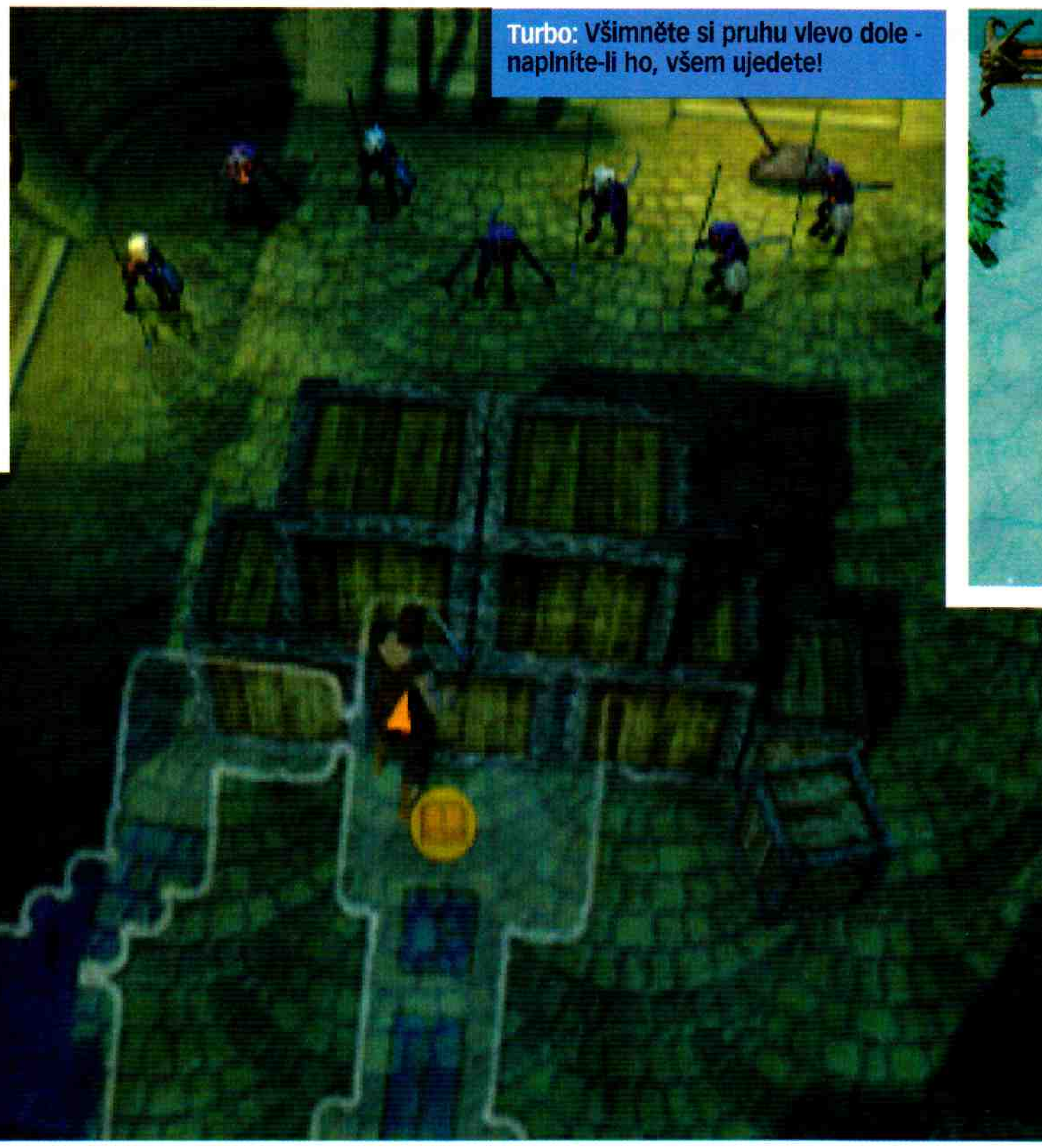
HRATELNOST 8
Hra sází na pozvolné tempo.

ŽIVOTNOST 8
Jen jednou a dost. A to už je dnes u her málo.

CELKOVĚ 8/10
Něco jiného, než na co jsme zvyklí. Ovšem někdy není špatné dostat něco jiného, než čekáte.

VLASTNOSTI Jedna jediná obtížnost. ■ Bez hudby - důraz na ambientní zvuky. ■ 3D analogové ovládání kamery.





Turbo: Všimněte si pruhu vlevo dole - naplníte-li ho, všem ujedete!





New York: Města jsou smyšlená, ale inspirovaná New Yorkem, Paříží a dalšími.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

Jsou tu kobky, jsou tu draci. A je to nejlepší RPG na PS2.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **VIRGIN**
VÝROBCE: **SNOWBLIND STUDIOS**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 4**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 DARKSTONE
PSM37 3/10
Mlácení, nakupování, mlácení...

PS2 GAUNTLET LEGENDS
NERECENZOVÁNO
Nemáte-li rádi RPG, tohle je správné maso přímo pro vás.

***Baldur's Gate* je jednou** z nejúspěšnějších PC her posledních let - oba díly i jejich četné datadisky si podmanily hráče spletitou, propracovanou a velmi motivující hratelností a epickým výpravným příběhem. Stručně řečeno: vskutku výjimečné RPG. Nyní konečně došlo i na PS2, ovšem obavy z přílišné složitosti jsou však plané - *Dark Alliance* vychází exkluzivně pro PlayStation 2 a byl od základů navržen pro konzolové hráče.

Herní mechanismus byl značně upraven - místo skupinky šesti hrdinů ovládáte jediného, namísto volnosti pohybu po celém světě jste jím postupně provázen víceméně lineárně a namísto složitého systému úkolů a subquestů jsou pro vás připraveny, dá se říci, tradiční úrovně. Ale věřte, že to nijak nesnižuje kvalitu zábavy a i PCčkáři, kterým jsme *DA* představili, přes počáteční skepsi uznali, že to má něco do sebe. Výsledkem je totiž lákavá kombinace *Baldur's Gate* a *Diabla,* a kdo obě tyto PC hry zná, ví, že je zaděláno na hezkých pár týdnů plných probdělých nocí. Jakkoliv se totiž po nějakém čase může ozvat určitý stereotyp, je velmi těžké se od hry odtrhnout, protože neustále toužíte po tom, zjistit, co je za příštím rohem.

A o co tedy jde? Ti, kdo neznají míněné PC pecky, nechť si představí *Gauntlet Legends*, tedy sekání a pustošení s docela slušnou dávkou RPG (výtečný dovednostní systém), ale i přemýšlením a dokonce i taktizováním v soubojích. Souboje jsou vůbec zatraceně vypečené - i s pouhými dvěma tlačítky (útok a krytí) můžete totiž k bitce přistoupit mnoha různými způsoby, počínaje nepozorovanou likvidací a konče zuřivým běsněním. Navíc je k dispozici celá plejáda různých zbraní a nepřátelé (obzvláště bossové) vám také nenastavují krk pod sekeru zadarmo. A nesmíme zapomenout na výtečný kooperační režim pro dva hráče.

Na PlayStation se v žánru RPG málokdy podaří prosadit jiným než japonským vývojářům, v tomto ohledu je tedy *Baldur's Gate: Dark Alliance* více než příjemným překvapením. Svým akčním pojetím bude možná pro mnoho hráčů, kteří se jinak po RPG ani neohlédnou, přístupnější (totéž bohužel platí i naopak, někomu to vonět nebude, ale tak už to chodí), a když navíc vezmete v potaz současné erpégéčkové sucho, měli bychom být nadšeni, že je konečně po čem sáhnout. Obzvláště při tom nekonečném čekání na *Final Fantasy X.*

Jiří Janda

> „Kombinace Baldur's Gate a Diabla."

VERDIKT

Oficiální český PlayStation Magazín

GRAFIKA 9
Nádherně propracovaná.

HRATELNOST 8
Pozor! Vysoce návyková!

ŽIVOTNOST 8
Režim pro dva hráče a různé postavy.

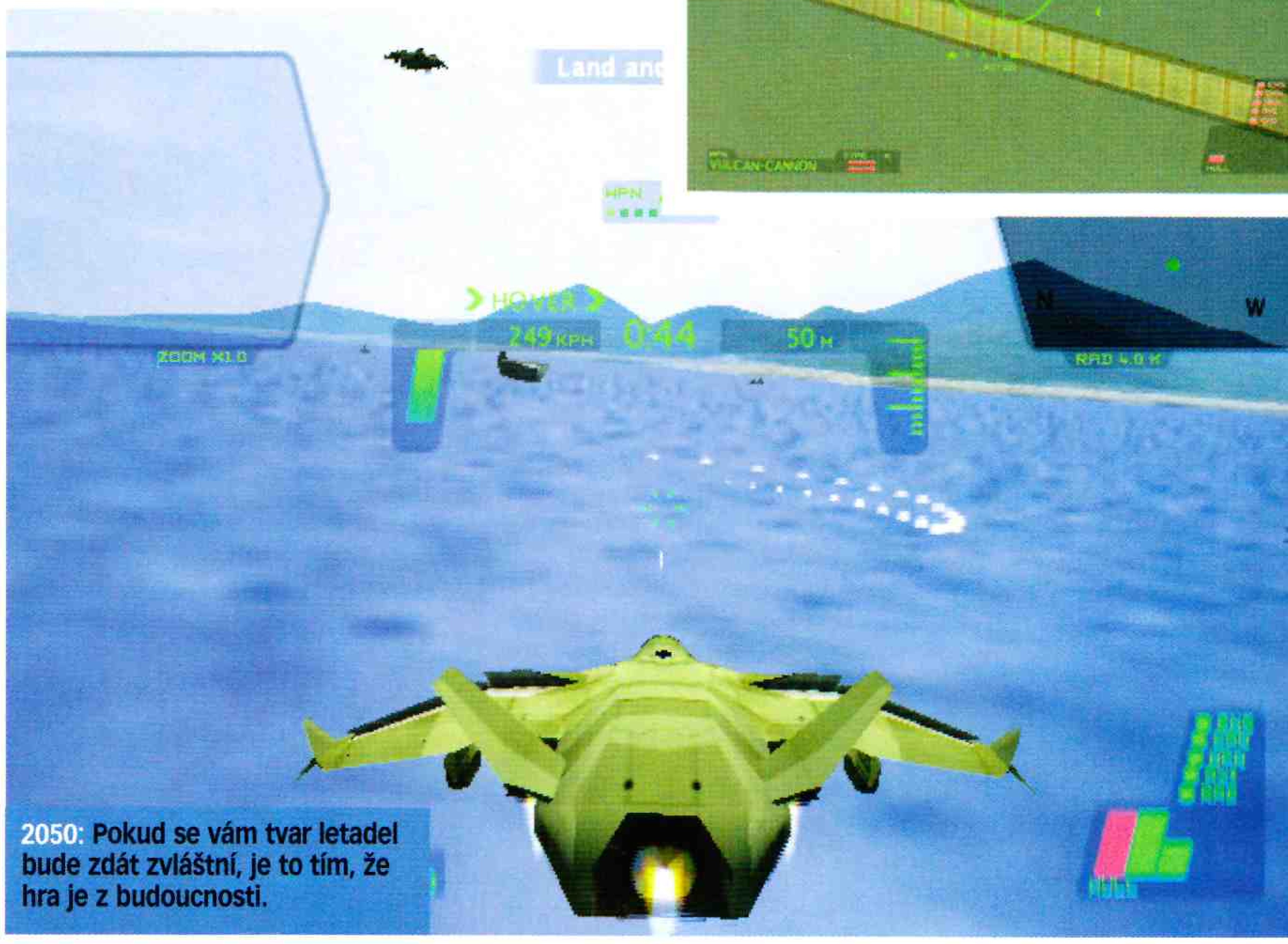
CELKOVĚ 8 /10
V tuto chvíli nejlepší RPG na PS2. Návykové, hezké, zábavné.

VLASTNOSTI 50 úrovní ve třech dílech ■ Tři hratelné postavy - člověk tulák, skřítek čaroděj a trpaslík bojovník ■ 3 úrovně obtížnosti



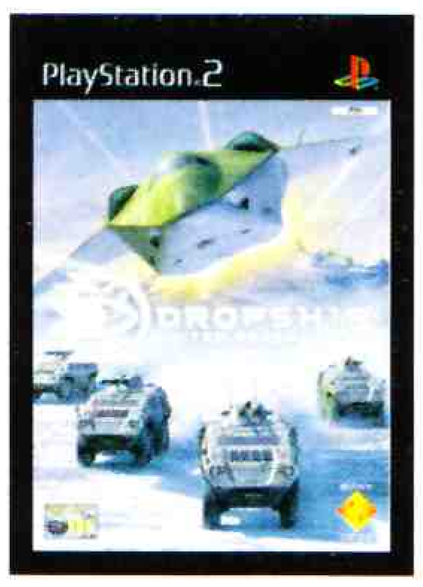
DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

NATO už neexistuje. Teď máme UPF!



2050: Pokud se vám tvar letadel bude zdát zvláštní, je to tím, že hra je z budoucnosti.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SCEE**
VÝROBCE: **SCEE**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **15 A VÍCE**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

Vstoupíte do armády s ideály, těšíte se na masakry a hromadné genocidy - a co dostanete místo toho? Dopravní letadlo. A místo střílení abyste převáželi vojenskou techniku z jednoho místa na druhé. Co to má být? Ovšem než si začnete stěžovat u vrchního velitele spojeneckých vojsk, ještě chvíli počkejte... Když překonáte výcvik, uvidíte, že si toho střílení ještě užijete. A víc než dost.

Leteckých střílaček není na PlayStation zrovna záplava. A co se týče dobrých leteckých střílaček. ne, nevzpomínám si na žádnou. Jenže *Dropship* není dobrá letecká střílečka - je výborná.

Začnu tím téměř podružným - *Dropship* má to, co u dost podobných her postrádám - příběh a důraz na postavy. Podobně jako v PCčkovském *Wing Commanderovi* nechybí interakce a vývoj vztahů s ostatními členy týmu: začínáte jako ubohý bažant a teprve časem se vypracujete na respektovaného člena skupiny. Ovšem uznávám, že si jen těžko koupíte hru kvůli dokonalém prokreslení charakterů. Nebojte se, i na akci dojde. A to na akci pořádnou a masivní. I když hlavní část vaší instruktáže bude spočívat ve šprtání toho, jak přepravit náklad z bodu a do bodu b, aniž by si vás nepřátelé všimli, nenechte se tím zmýlit. Nejenže vás čekají úžasné souboje ve vzduchu, budete mít dokonce možnost opustit letadlo a bojovat na zemi v obrněném voze! A to už je něco, co se jen tak nevidí.

V případě *Dropshipu* totiž rovnou můžete zapomenout na lineární mise typu - vyleť, znič a vrať se. Vaše mise se v průběhu neustále mění a to, že úkol vypadá na začátku jako jednoduché doručení zásilky, ještě neznamená, že neskončí bombardováním vojenských objektů či osvobozováním rukojmích a že v závěru nebudete ujíždět před nepřáteli po prašné silnici. Frenetickou atmosféru hry podtrhuje i povykování wingmanů, nervózní chraptění vysílačky a samozřejmě ustavičné dotírání neodbytných nepřátel, kteří se opravdu činí, seč jim celkem vysoká AI dovolí.

I když je *Dropship* pořád ještě víc střílečka než vážný letecký simulátor, dokazuje PCčku, že s několika tlačítky se dá udělat stejně tolik, jako s celou klávesnicí. Pravda, někdy je zapotřebí předvádět hotová tlačítková komba, ale není to tak hrozné, aby se hráč po pár minutách nechytil. Jak to vypadá, začínají se nám na PS2ku objevovat pořádné hry, hry, o kterých jsme před nedávnem mohli jenom snít. *Dropship* je určitě jednou z nich.

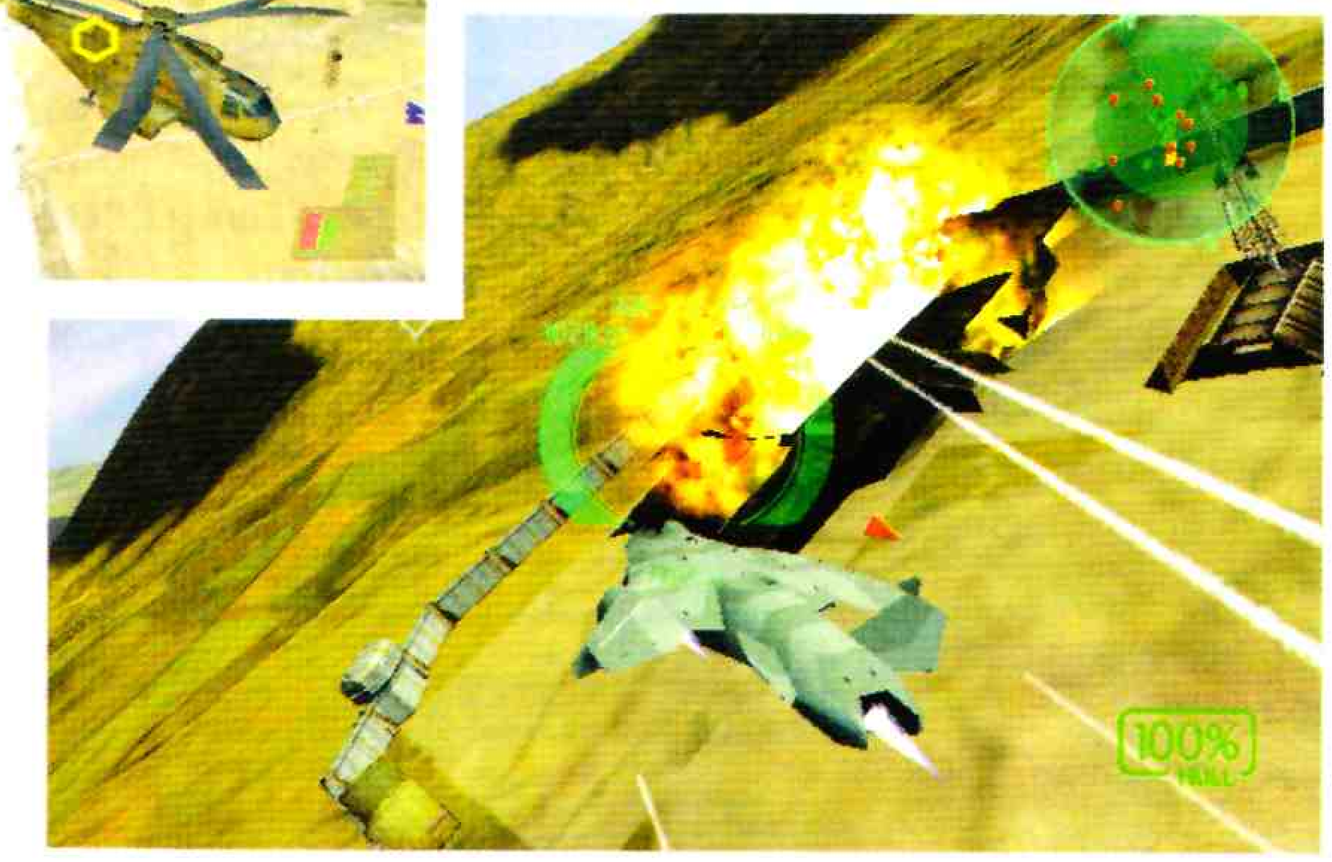
■ **Jiří Pavlovský**











VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 8
Dobrá, i když země pod vámi je většinou pustina.

● HRATELNOST 9
Armáda vám nedá čas na nudu.

● ŽIVOTNOST 8
Dohrajete až do konce, ale znovu asi ne.

CELKOVĚ **8**
Letecká střílečka s obrovskou variabilitou a možnostmi.

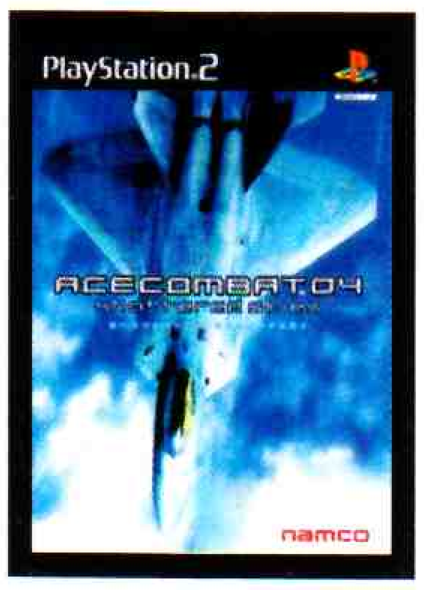
10

VLASTNOSTI: **4 kampaně po pěti misích.** ■ **Prostor 40x40 kilometrů.** ■ **Ovládáte pět různých strojů - tři ve vzduchu, dva na zemi.**

ACE COMBAT: DISTANT THUNDER

Jakékoli zpomalení, natož zastavení, se nemilosrdně trestá!

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **ACCLAIM**
VÝROBCE: **CRITERION**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 AŽ 2**
ANGLIČTINA: **NEPOTŘEBNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 ACE COMBAT 3
PSM23 3/10
Předchozí díl - žádná sláva.

PS2 SKY ODYSSEY
PSM38 8/10
Aviatická bžunda, ale žádné maso.

V dávných dobách, které pamatujeme už jen my, dinosauři a ve střízlivých chvilkách možná i Miloš Zeman, dokázal pořádný simulátor zavařit procesor na osobním počítači. Je to trapné, vím, ale i ti nejmladší z nás proto ještě dnes dokážou žasnout nad grafikou, která se netrhá. A *Ace Combat: Distant Thunder* na PlayStation 2 se opravdu netrhá. Letadla jsou v krásně přehledné grafice vyvedena do rozkošných detailů, mráčky se tetelí v ohnivých explozích a krajina pod vámi ubíhá jako postupující pleš Petra Novotného.

Ace Combat: Distant Thunder není letecký simulátor. Na to mu chybí ovládání veškerého tryskáčového vybavení, klapkami počínaje a zadním stěračem konče. Místo toho se jedná o nadupaný simulátor letadlového boje s tunami různých strojů, nepříliš zatížený takovými prudami reality, jako je třeba přetížení. Jistě, pokud v nadzvukové rychlosti ohnete svůj tryskáč z vodorovného letu do vertikály, dualshock vám v rukou nejen zabrní, ale skoro vás i kopne, avšak že by z toho člověku natekla krev do očí a ústa se mu přetížením protáhla do jokerovského úsměvu, to zase ne.

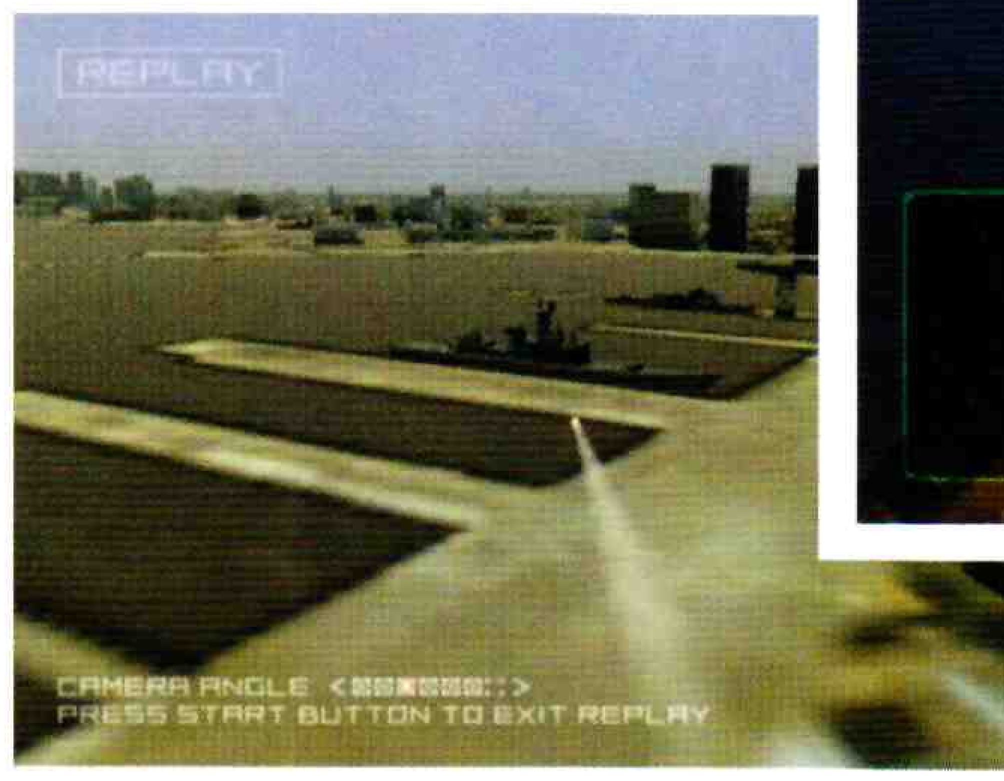
Realita je jen křovím k akci, která ve hře bublá z dvacítky misí. Mezi těmi nechybí jak obligátní sestřelování nepřátelských MIGů, tak ani ještě obligátnější čištění pozemních objektů. To všechno už tu samozřejmě bylo (tedy až na misi, kdy na nebi vykvétají hřiby explozí a vy se před tlakovou vlnou schováváte v kaňonu), ale přinést originalitu do střílení z tryskáče by vyžadovalo gruzínského scénáristu. A tak vítězí jednoduché ovládání, přehledná palubovka a rozlehlý bojový prostor včetně moře, zasněžených hor a přístavního města, kde proletět mezi dvěma výškovými budovami rychlostí nadzvukového pšouku má něco do sebe hlavně v případě, že se nerozmáznete o jeřáb za nimi.

Z konkurence obdobných záležitostí hru vytrhávají dva fakty. Za prvé: na PlayStationu 2 zatím pořádnou konkurenci ani nemá. Za druhé: příběh. Nikoliv děj jednotlivých misí, ale historie válečného konfliktu a story o tom, jak jeden malý chlapec ke kokpitu přišel. Militantně melancholická pohádka je mezi misemi vyprávěna formou ručně kreslených obrázků, doprovázených osobním komentářem. Klasické, leč výborně zpracované a dynamicky uřvané masakrování kovových strojů pár kilometrů nad zemí tak dostává pořádnou šlehu intimity. A ta k válce patří, ne že ne.

Darek Šmíd



Šup tam s ní: Taková hezká loď, tu by byla škoda nepozdravit.





Plán: Před bojem si všechno pečlivě připravte. Sváču, polštář pod zadek... znáte to. Neletíte poprvé!







Řízená střela: V tuto chvíli už nezbývá než se pomodlit.

> „Klasické, leč výborně zpracované."

VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

- **GRAFIKA 8** – Občas nepřehledná.
- **HRATELNOST 9** – Když umíte řídit, skvělá.
- **ŽIVOTNOST 8** – Sice stále totéž, ale těžší a těžší...

CELKOVĚ 8 – Skvělý nápad, velmi dobré zpracování.

VLASTNOSTI 18 odlišných misí ■ Letadla i zbraně můžete vylepšovat ■ 21 skutečných letadel ■ Multiplayer



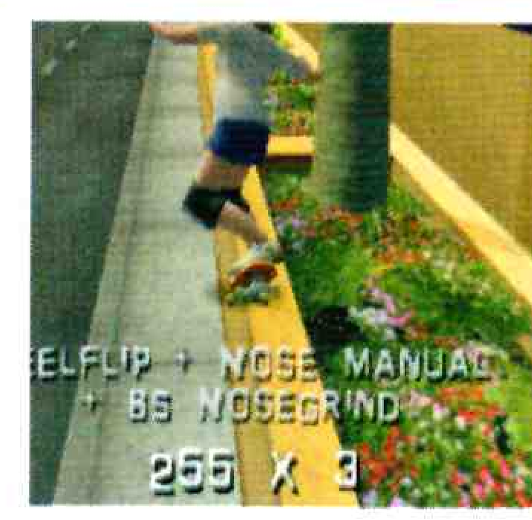
Kombo: V tomto směru se nic nezměnilo - stále máte radost z řetězení komb.

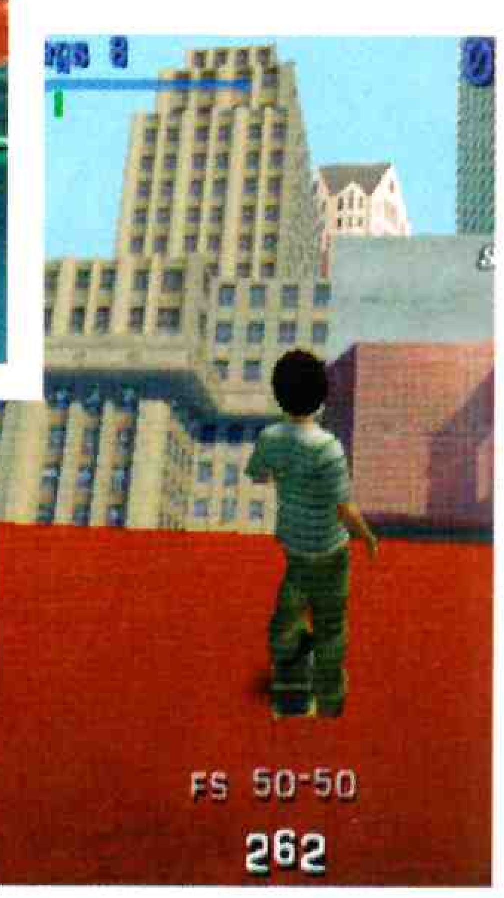


Internet: Skutečně se nám podařilo proběhnout hru přes internet. Revoluce!



Hop a skok: Je tu Tonyop.

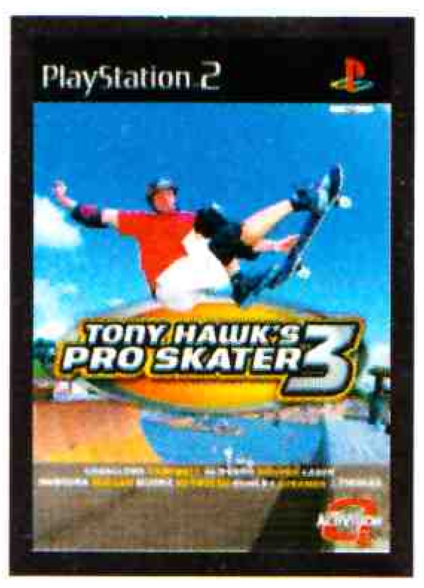




TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Jsou tu kobky, jsou tu draci. A je to nejlepší RPG na PS2.

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **ACTIVISION**
VÝROBCE: **NEVERSOFT**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1 -2**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

LÍBÍ SE VÁM? ZKUSTE TŘEBA...

PS1 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
PSM46 9/10
Neméně zábavný bratříček.

PS2 AIRBLADE
PSM44 8/10
Takhle bude Tony válet za 50 let.

Ve světě videoher je jen velmi málo jistot. Série *Tony Hawk* je jednou z nich. Kurzy na kvalitu a komerční úspěch třetího dílu (prvního na PS2) se jednoduše nepřijímaly - všichni dlouho dopředu věděli, že se opět na pár týdnů dostanou do ráje čtyř malých koleček a prkýnka. A stalo se.

Fandové trilogie z PSone budou okamžitě vědět, která bije. Základy jsou podobné, je tedy od čeho se odpíchnout a pak už jen s otevřenými ústy sledovat novinky. Je tu velmi důležitý Revert, kterým spojujete triky na rampách s normálními pohyby a teoreticky tak můžete dosáhnout nekonečného komba. Přibyla rovněž spousta nových triků a vše je nyní ještě mnohem plynulejší a přirozenější. Ano, podařilo se něco nemožného - autoři dokázali vylepšit to, o čem jsme si dávno mysleli, že je dokonalé.

Hlavní kariérní režim zůstal bez větších změn, jednotlivé úkoly však byly zakomponovány do příběhu, a tak musíte například spustit zemětřesení v LA, zastavit kapsáře na letišti a podobně. Nic to však nemění na návykovosti této hry, která vždy spočívala v získávání bodů. Velké zlepšení čeká na hráče v režimu pro dva - nejen že tu jen velmi zřídka postřehnete zpomalení, nechybí ani několik nových režimů (Slap či King of the Hill) a především síťová hra! Ano, kdo nevěří, ať tam běží - přes internet se můžete spojit s přáteli na druhém konci světa, a to pouhým čtyřnásobným stiskem ⊗. Podařilo se to i nám a je to vskutku revoluční počin.



Technické zpracování je samozřejmě fenomenální - levely (rozhodně už vzhledem k rozsahu a detailu nemůžeme použít slovo park) konečně žijí vlastním životem. Po neskutečně detailních ulicích nyní chodí chodci a vy zamyšleně zíráte na druhý konec úrovně a přemýšlíte, jak se dostat na tu nízkou střechu. Když pak přijdete na to, že musíte grindovat po 200 metrů dlouhém kabelu, v duchu uznáním zatleskáte, ale ovladač opět neodložíte do chvíle, kdy úroveň dohrajete na 100%. Ještě jeden trik, ještě jeden level - to mě přece nezabije, ne? A tak je to s celou hrou. Takže opravdu dokonalé? Ne, pár chybek bychom našli - některé úrovně jsou evidentně horší než jiné, občas rychlost přeci jen klesne na úroveň, kdy sice nejste znechuceni, ale stačí to na zklamání a vrací se i starý problém s manévrováním v úzkých prostorách.

Nic to však nemění na tom, že jde o jednu z nejlepších her na PS2. A zda je lepší než *SSX Tricky*? Těžko říct. Jak v čem a jak pro koho. Každopádně je jiná. Pokud si to můžete dovolit, kupte si obě.

■ **Daniel Kalina**



VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 9
Detailní a nápaditá.

● HRATELNOST 10
Snowboardová klasika. Jednoduchá, ale návyková.

● ŽIVOTNOST 7
Multiplayer, editor parků a spousta bonusů.

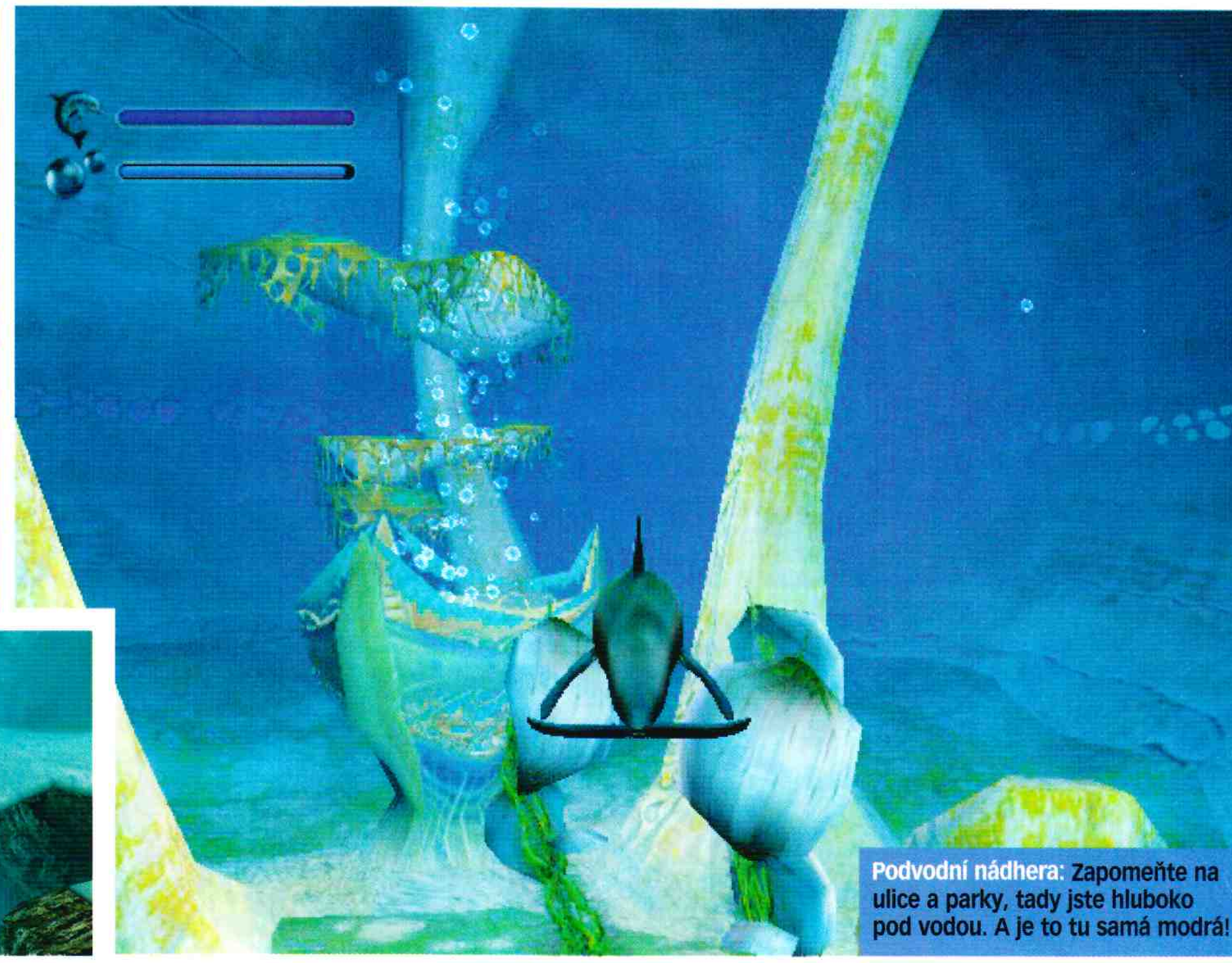
CELKOVĚ
***THPS3* má vše, co má správná hra mít. Kupte ji!**

10

VLASTNOSTI **20 licencovaných skladeb včetně Ramones a Motorhead. ■ 8 levelů + 4 tajné a editor. ■ 13 skaterů + 8 tajných a editor. ■ 6 módů pro 2 hráče včetně internetu.**

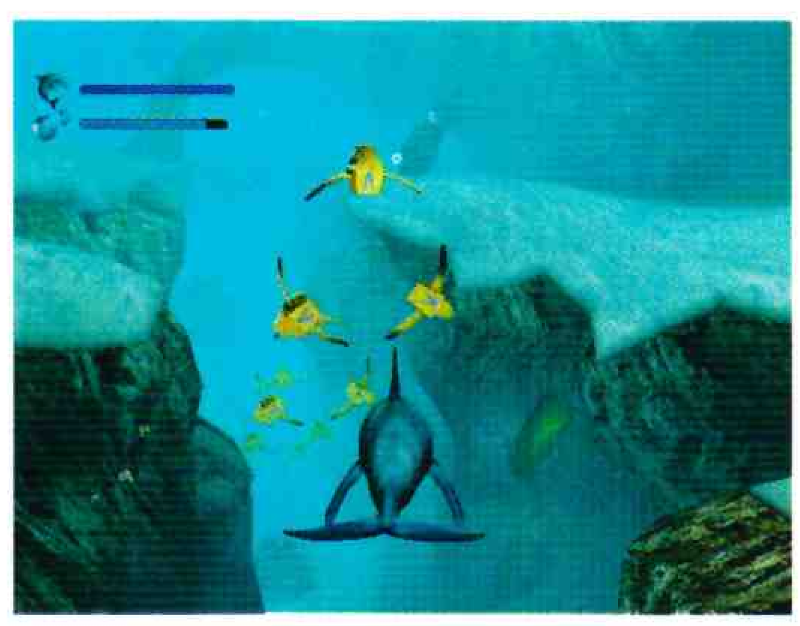


Kuk: Ecco je pěkné kvítko, je to koneckonců delfín. Sýýýýr!



Podvodní nádhera: Zapomeňte na ulice a parky, tady jste hluboko pod vodou. A je to tu samá modrá!

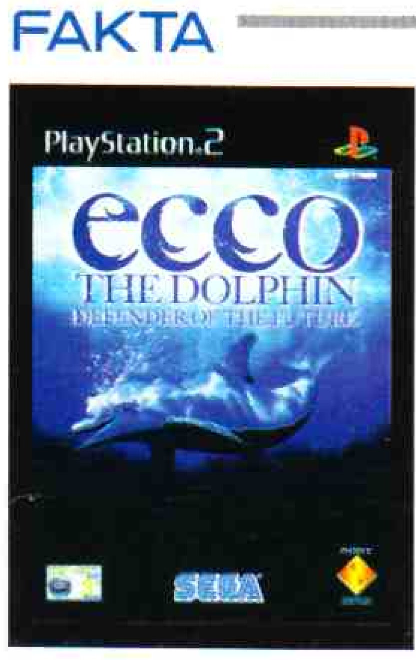




ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

Jó, delfín, ten tvrdej chleba má!

FAKTA



DATUM VYDÁNÍ: **V PRODEJI**
VYDAVATEL: **SCEE**
VÝROBCE: **SEGA**
VĚKOVÉ OMEZENÍ: **ŽÁDNÉ**
POČET HRÁČŮ: **1**
ANGLIČTINA: **NENÁROČNÁ**

Proti čemu brojí delfíni? Proti rybářům, žralokům či opruzujícím neplavcům s nafukovacími křidélky? Ale kdež - proti mimozemšťanům! A je to právě Ecco, vyvolený delfín, na jehož bedrech, pardon, ploutvích spočívá osud Atlantidy.

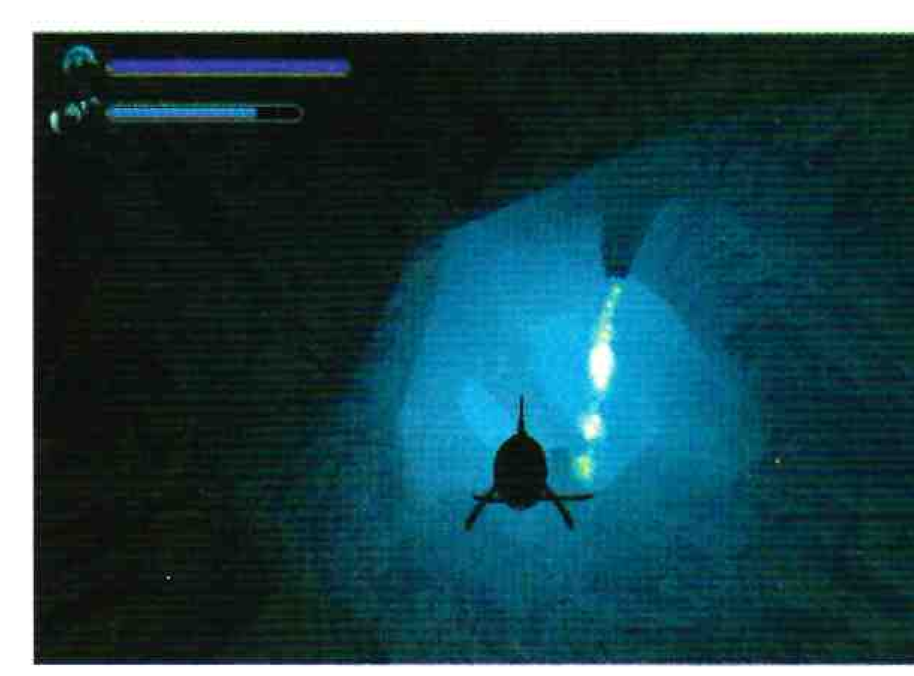
Zápletka je spletena natolik ujetě, že ji mohl napsat snad jen spisovatel sci-fi (který ji náhodou také napsal). Naproti očekávání ale nejde o mlácení ufonů. Ze začátku se Ecco tváří jako pocitovka, jejíž náplní bude projíždět čarokrásné prostředí korálového útesu. Je to okouzlující - za doprovodu nadčasové chillout hudby máváte ocasem, proplouváte hejny pestrobarevných ryb a za pomoci delfíních kámošů se učíte synchronizovanému plavání. Ráj na zemi.

Už tady je jasné, že ovládání je sytě intuitivní. Žádné „zmáčkni křížek a kolečko", ale „postav se ocasem na vlnu, nebo zdechni" - jak, na to musíte přijít sami. To by se dalo ještě zvládnout, ale jakmile dojde na první mise, projeví se tento rys v plné parádě: totiž že hra je intuitivní celá.

To ve výsledku znamená, že už v prvním skutečném levelu nebudete tušit, která bije. Ecco je pravým opakem chodičky (a navíc je to plavačka), kde trajdáte z jednoho místa na druhé a přitom mlátíte zavilce. Tady se nic takového nekoná. Hra vám chrstne do tváře problém, který se řeší tak, že plavete, ptáte se dalších zvířátek, co máte dělat (což vám neřeknou), necháte do sebe kousat želvy a žraloky (přičemž stále netušíte, co máte dělat), a náhle vplavete do nějaké díry v korálu (které vypadají všechny stejně) a dostanete se k takové velké rybě. Jasné je vám jen jedno - tady asi musim něco udělat. Na další hodinu „hraní" je zaděláno.

Ecco je zkrátka hra originální, až to bolí, hra, která preferuje nekonečné plavání před dynamickým plněním jasně definovaného úkolu. Pohoda se v ní taví ve frustraci, protože když už ve druhé misi pořádně nevíte, kam ten svůj rybí čumák zarýt, nejednoho to otráví. Ale všechno chce čas a *Ecco* ho vyžaduje moře na to, aby se delfínek naučil všechny taje, počínaje tím, která rybka je jed a která je protijed, a konče žraločí písní, jíž můžete ovládat čelisti. Pokud si můžete dovolit trávit každý večer louskáním záhad ostrovů, velryb a neznámých civilizací, nakonec ten který úkol splníte. Nezbavíte se přitom ale dojmu, že to bylo spíše náhodou.

■ **Darek Šmíd**



VERDIKT

Oficiální Český PlayStation Magazín

● GRAFIKA 9
Rybičky, bublinky, krabi, velryby...

● HRATELNOST 6
Pocitové řešení úkolů je frustrující.

● ŽIVOTNOST 7
Mnohé mise budete páčit celé dny.

CELKOVĚ
Krásně vypadající a nepatřičně intuitivní hra s neúprosnými nároky na váš drahocenný čas.

7 / 10

VLASTNOSTI 34 úrovní ve čtyřech epizodách. ■ Dva druhy žraloků. ■ Pět úhlů kamery ■ Galerie filmů, zvuků a obrázků.



- **Tradiční pošta:** Oficiální český PlayStation Magazín, P. O. Box 182, 170 04 Praha 7
- **Vesmírná pošta:** janm@omegagroup.cz
- **Textovky:** 0777/074 076

Listárna

Nový majitel PSone, chudý student, milovník Harry Pottera, fanda *FIFA 2002*, věrný čtenář - ti všichni nám tento měsíc napsali. Napište i vy! Dojmy, názory, kritika, pochvala...

ZELENÁČ

K Vánocům jsem si koupil PSone, takže vlastním teprve dvě hry, a koupil jsem si své první číslo PlayStation Magazínu - chtěl bych, abyste pro všechny nové hráče zopakovali, které starší hry jsou nejlepší a kterým se raději vyhnout. Myslím, že to, že teď nevychází dost nových her, vůbec nevadí, protože máme obrovské množství starších her. Jen se v nich orientovat.

PSone jsem si koupil hlavně kvůli fotbalu, který je mou největší vášní, a těším se na zápasy se třemi kamarády - byl bych rád, kdybyste mi poradili, jaká je nejlepší fotbalová hra a fotbalový manažer. Dosud mám zkušenosti jen s *Championship Managerem* na PC a byla to fantazie. Je něco podobného i na PlayStation?

Luboš Knížek, Písek

Už v tomto čísle najdeš čtyři stránky, ze kterých se dozvíš, po čem sáhnout, a pro jedno z nejbližších čísel plánujeme rozsáhlejší materiál nejlepších her na PlayStation vůbec. Takže se i všichni novopečení majitelé PSone snadno zorientují v džungli her. Fotbalů je celá řada a vzhledem k blížícímu se MS jich bude ještě mnohem více. Ze současné nabídky doporučujeme především propracovaný *ISS Pro Evolution 2* a také trochu přístupnější *FIFA 2002*.

S fotbalovými manažery je potíž - těží ze svých rozsáhlých statistik a složitých algoritmů a je velmi obtížné s nevelkou pamětí PlayStation (nemluvě o omezených ukládacích možnostech memory karet) konkurovat titulům na PC. *LMA Manager 2002* je nicméně dobrým startem.

TĚŽKÝ VÝBĚR

Jsem student SŠ, nemám peněz nazbyt a jsem rád, že si každý měsíc můžu dovolit jednu hru (a to ještě z bazaru) a něco mi zbude na pár piv. Takže mě trochu naštvala 45. a 46. čísla, kde jste pochválili hned několik her najednou. Proč? Prostě proto, že si nemůžu vybrat. Skončilo to tak, že jsem všechny peníze na chlast utratil za hry a ještě si našel brigádu, abych si je mohl dovolit všechny. A musím říct, že všechny jsou přesně tak dobré, jak jste psali. Takže vám děkuju, že už nemusím trávit čas v hospodě.

Jirka, přes e-mail

Není zač. Ale nemáme strach, myslím, že brigádu jsi už zabalil a do své oblíbené hospůdky zase zajdeš, je leden a kvalitních her již tradičně mnohem méně.



HARRY JE BŮH

V minulém čísle jste otiskli dopis jistého Vladimíra Krejčíka. Nebudu se k němu obšírně vyjadřovat, odpověděli jste mu koneckonců sami - jen bych mu rád řekl, aby si zkusil z knihy přečíst více než první tři řádky. Jinak mi připomíná Draco Malfoye.

Jak jste asi pochopili, jsem velkou obdivovatelkou *Harry Pottera*. Všechny čtyři knihy jsem přelouskala během pár dní a ohromně jsem se bavila i u prvního dílu na PlayStation. Velmi by mne proto zajímalo, zda jsou v plánu i další díly hry a hlavně, zda vyjdou i na PSone, protože PS2 zatím nemám. Kromě adventur bych si docela zahrála i simulátor famfrpálu, co vy na to?

Martina Švejdová, Brno

Hra *Harry Potter* byla komerčně velmi úspěšná, a i když vyšla na čtyřech různých platformách (PC, Game Boy Color, Game Boy Advance a PlayStation 2), zdaleka nejlépe se prodávala právě verze pro PlayStation. Z toho usuzujeme, že další díl určitě bude, a i když to bude třeba za půl roku nebo za rok, předpokládáme, že i na PSone.

Famfrpál není špatný nápad - česká reprezentace by to Irům zaručeně natřela! Mimochodem, pokud se ti *Harry Potter* na PlayStation líbil, zkus i ostatní tři verze - všechny jsou odlišné a hrají se úplně jinak, což není vůbec běžné.



FIFA 2002: Někomu se líbí *FIFA*, jiný dává přednost *ISS*.

FIFA vs. ISS

Asi půl roku jsem s úsměvem četl vaše pochvalné vyjádření o *ISS* - v recenzi, v návodu, v úvodníku, v dopisech, bylo to všude. Věděl jsem své. Už tři roky hraji *FIFA* a nemůžu si ji vynachválit. Je to nejlepší fotbalová hra všech dob. Jenže půl roku je půl roku, a tak jsem podlehl a *ISS* si koupil.

Jestli teď čekáte, že vám budu líbat boty, jste na omylu, stalo se totiž přesně to, co jsem čekal. Nudil jsem se jako čert a za chvíli jsem se vrátil k nové *FIFA 2002*. *ISS* teď hraje můj pes (vážně!) a musím říct, že se docela slušně baví, ale není to nic pro nás, lidi. Je to pomalá hra, ovládání reaguje pozdě a komentář? Ten je k smíchu, to je snad horší než Poulíček na TV Nova.

Obvykle k vašim verdiktům nemám co dodat, většinou jste opravdu

upřímní a docela objektivní, ale tohle byl úlet a je na čase to přiznat. Konečnconců, *FIFA 2002* se prodává daleko lépe než ISS, takže není co dodat.

Marek z Ústí n. Labem

Souhlasíme s tebou, Marku, v jediném - komentář v *ISS* je špatný, jinak však trváme na tom, co jsme řekli - *ISS* je nejlepší fotbal pod sluncem. Alespoň tedy podle našeho názoru. Nikomu nebereme jeho názor (obzvláště, pokud je odlišný) a samozřejmě nejsi jediný, kdo nám napsal podobnou kritiku, ale abychom pravdu řekli, daleko více lidí s námi v případě kauzy *ISS* vs. *FIFA* souhlasí. A že se *FIFA 2002* prodává lépe? To přece není měřítko kvality. Nebo se ti snad líbí všechny hudební CD, filmy a hry, které kdy obsadily první příčku?



JAK DLOUHO?

Kupuji vás od prvního čísla, a protože dosud nemám PlayStation 2 (zatím po ní ani příliš netoužím), čtu vás dodnes a musím říct, že s chutí. Myslím, že ale nemá cenu si nalhávat, že jednou přijde čas, kdy se bude PSone muset sklonit před PS2, a co to znamená pro váš časopis, je asi jasné. Zajímalo by mne tedy, kdy to bude. Kdy si myslíte, že přestanete vycházet? Jsem předplatitel a zajímalo by mne, jak bude naloženo s případným přeplatkem.

Standa z Tábora

Už jsme to několikrát psali - budeme vycházet tak dlouho, jak dlouho bude o čem psát a jak dlouho nás bude někdo číst. O své zaručeně nepřijdeš - buď je budeš moci převést na předplatné jiného časopisu (*TipStation*, *PSM2* či kterýkoliv jiný), a pokud si nevybereš, prostě je dostaneš zpátky. Náš odhad není podstatný, ale pokud to chceš vědět, může to být půl roku, může to být rok. Kdo ví. Klidný spánek!

PROFÍK

Zdá se mi to, nebo je drtivá většina her z poslední doby krátká nebo snadná? Koupil jsem si za poslední dva měsíce asi šest her a všechny jsem dohrál během víkendu a nemám nejmenší chuť se k nim vrátit. Kde jsou doby her jako *Final Fantasy IX*, *Spyro: Year Of The Dragon* nebo *Fear Effect*, které mě třeba také nebavily hrát dokola, ale strávil jsem u nich alespoň dvacet hodin čistého času (v případě *FF9* ještě několikanásobně více). Samozřejmě, že na tom bezpodmínečně netrvám - například *Metal Gear Solid* byl hodně krátký, ale kvalita hry to vyvážila. Ovšem *Harry Potter*, *Spider-Man 2* a dokonce i *Syphon Filter 3* jsem dokončil v mžiku, a i když mne to třeba bavilo, poměr cena/výkon nebyl takový, jaký bych si přál a na jaký jsem byl dosud zvyklý.

Petr Jirák, Olomouc

Jistě máš pravdu v tom, že už na PS1 nevychází epické adventury jako tebou zmíněná *FF9*. Je to prostě tím, že se PSone zaobírají stále mladší hráči (ti starší si přeci jen daleko častěji pořídí PS2), kteří mají trochu jiné nároky. A také máš pravdu, že jsou v současnosti hry kratší než by mohly být (obecně se říká, že ideální doba na dohrání je 25 hodin čistého času). A ještě s tebou souhlasíme, že ne vždy potřebujeme hru, která odolá celé měsíce, viz *Metal Gear Solid*.

Ale jinak si myslíme, že existuje způsob, jak si hru prodloužit. Všechny tři tebou zmíněné hry mají tajné věci a bonusy a máme pocit, že právě ty jsou tím pravým pro protřelé hráče, kteří všechny překážky zvládnou levou zadní. I my hru mnohdy dohrajeme v mžiku, ale pokud nás baví, snažíme se získat všechny bonusy a to už nás na nějaký čas zaměstná. A pak jsou tu ještě hry jako *Tony Hawk's* nebo *ISS Pro Evolution* (nebo jiné, každý si vybere), které můžeš také hrát stále dokola. Chceme tím říct, že máš v mnohém pravdu - hry jsou často jednoduché a krátké. Ale možná je to tím, že jseš stále lepší hráč, že už možná nejsi ten průměrně zručný a pozorný hráč, pro něhož se hry navrhují. Takže je v první řadě na tobě snažit se najít nové komplikovanější výzvy. A není to nemožné.



Hidden & Dangerous: Velmi levná hra. Má chyby, ale za tu cenu určitě stojí za pozornost.

Vševěd z PSM



NEBOJÍME SE PRAVDY A ODHALUJEME ODPOVĚDI NA VAŠE NEJTEMNĚJŠÍ STRUČNÉ OTÁZKY.

Před časem jste uvedli na demu hru *MTV Snowboarding*, myslím si, že je to nejlepší hra na světě, a zajímalo by mne, jak byla ohodnocena.

Neznámý čtenář

Hru jsme hodnotili v čísle 22 a obdržela 6/10. Za nejlepší snowboardovou sérii považujeme *Cool Boarders*.

Šíleně mne zaujala vaše recenze displeje pro PSone, kdy bude konečně v prodeji a kolik bude stát?

Pavel Jánský a další čtenáři

Stále nemáme nejmenší tušení, jakmile se dozvíme přesné informace, dáme vám vědět. Snad už za měsíc.

Na kterou PS1 hru se nejvíce těšíte a co říkáte na Xbox?

Jirka Novotný, Jevany

Xbox není na trhu, a tak nás moc nezajímá - samozřejmě jsme ho viděli, ale žádné hry nás nijak nepřesvědčily. Zatím bída. Z budoucnosti PS1 se nejvíce třeseme na *Black & White*, *Rayman Rush* a *Pro Evolution Soccer*.

Bude *Metal Gear Solid 2* i na PlayStation 1? Prosím!!

Antonín Mařík, Praha 3

NE.

Když mám PS2 nastojato, vydává někdy dost podivné zvuky. Dělám něco špatně?

TJ, přes e-mail

Ne, ale raději zkontroluj, zda nemáš poškrábané CD - pár podobných poruch se vyskytlo, ale nic závažného a častého. Každopádně hlasitější CD mechanika není výjimkou, pokud tě to obtěžuje, PlayStation 2 polož přirozeným způsobem.

Koupil jsem si první číslo TipStation, je to nářez. Zajímalo by mne, jak často tento časopis bude vycházet. Je vůbec možné každý měsíc napsat 8 návodů?

Tomáš Slavík, Praha

TipStation je měsíčník a na stánky se za pár dní dostane již třetí číslo! Napsat tolik návodů není snadné, ale jde to. Ostatně, nyní je v každém čísle návodů ještě o něco více.

Vaše textovky

POŠLETE NÁM SMS I VY! NAŠE ČÍSLO JE 0777/074076! DO TOHO!

■ CAUKY!TADY DAVIDS. CHTEL JSEM JENOM RICT - PROC NENI V NAKYM NHL NASE EXTRALIGA? VZDYT BY TO BYLO BOMBA NE?

■ ZDRAVIM PSM A VSECHNY MILOVNIKY SERIE SYPHONA PRAVE JSEM DOHRAL 3 A BEZ NAVODU DOSTAL JSEM SUPERAGENTA TAKZE TROJKA PREDCI PREDCHUDCE VIZ SF1 STRONGHOLD CATACOMBS

■ TA VYPATLANA HRA HARRY POTTER (POTRAT) TO SEM JESTE NEVIDEL VSECHNY TY KNIZKY A TED JESTE HRA! TAK TOMU SE RIKA PROPADAK TAKOVEJ SIPHON FILTER3 TO JE HRA! CAU HONZA

■ PSM JSTE DOBRY CASOPIS.ALE S MIM KAMARADEM BYSME NEJRADSI ZABILI KAZDYHO KOHO BAVI ISS PRO EVOLUTION=NAPROSTA BLBOST.

■ TAKZE VZHURU DO TOHO "FILTRACI" "GL" Z HERMANIC!

■ ASI MI BUDETE MUSET KOUPIT NOVE TRENKY.. PRAVE JSEM SE PODELAL SMICHY PRI CTENI RECENZE NA LUCKY LUKE: WESTERN FEVER. JIRKO PAVLOVSKY SES DOBREJ!

■ VAS CASAK JE PODLE ME NEJLEPSI MATE VYBORNOU GRAFIKU A RUBRIKY! DEMA SOU TAKY K SEZRANI ALE TY HODNOCENI JINAK VAM NEMAM CO VYCITAT. S POZDRAVEM DRAK.

■ S TIM GTA3 JSTE TO PEKNE ZVRZALI ALE JSTE STEJNE NEJLEPSI. MARTIN Z PRAHY.

■ AHOJ PSM NAPISTE PROSIM NAVOD NA FINAL FANTASY 9.VAS MAGAZIN JE SUPER PRECETLA JSEM SI HO CELY.MILUJU DRIVER 2! JE TO NEJ HRA CO JSME KDY S MANZELEM HRALI. DASA

■ SLAVA ISS NA PS1 I PS2 * JINE FOTBALY HRAJI JEN MAGORI * TOM SUCHAC * PLZEN * PRODEJNA PSX

■ AHOJ BLAZNI! UZ POTRETI DOHRAVAM FINAL FANTASY 8 PROSTE NEMUZU PRESTAT A TED SI KOUPIM I FINAL FANTASY 9 - TO BUDOU ZAS BEZESNE NOCI A 12 HODIN PARBY DENNE! PARIT!!!

■ CAU PSM HELE JSTE FAKT GOOD ALE TROCHU JSEM POHNUL S CASAKEM A HNED SE ROZTRH CO TAKHLE TO TROCHU ZPEVNIT? CUS BAMBUS!

■ CAU TEN CLANEK O H. POTTEROVI SE VAM FAKT POVEDL. NEJLEPSI BYLO: MUDLA JE NEKDO KDO MEL ZA CELY ZIVOT POUZE NINTENDO.
TREFILI JSTE TO PRESNE.
LUCKA

■ AT (NE)ZIJE PEPA CHOVANEC!
HURA

■ LUKAS KOLINSKY JE MACHR JAKO BEJK.VZDYT NAPSAL NAVODY DO TIPSTATIONU SKORO SAM. P.S.STASTNE VANOCE VSEM V REDAKCI. KUB

■ POKUD JSTE SI CETLI TEXTOVKY V CISLE 45 TAK MI URCITE DATE ZA PRAVDU ZE TEN PACMAK KTERY PSAL O LMA JE TOTALNE VYPATLANEJ CHLIPNEJ A TUPEJ KOSMICKEJ VAGUS!

Game Over

Text a ilustrace: van Helsing





Obsah ročníku 2001

Na četná přání uveřejňujeme přehled všech recenzí (včetně zlevněných her), hratelných demoverzí a návodů, které jsme uveřejnili v PlayStation Magazínu v roce 2001, tedy v číslech 34 až 46.

RECENZE



Final Fantasy IX: Bezesporu jedna z nejoblíbenějších her roku 2001. Nyní ve zlevněné edici!

HRATELNÁ DEMA



NÁVODY



Syphon Filter 3: Další zaručený hit, tentokrát pro milovníky akce.

RAYMAN RUSH

VŠE O NOVÝCH ARKÁDOVÝCH ZÁVODECH S BEZRUKÝM HRDINOU V HLAVNÍ ROLI

RAYMAN SE VRACÍ I SE VŠEMI SVÝMI KÁMOŠI, A TO V NEJBLÁZNIVĚJŠÍ ZÁVODNÍ HŘE, JAKOU JSME KDY VIDĚLI. TĚŠTE SE NA NAŠE SPECIÁLNÍ ROZSÁHLÉ PREVIEW.



Za měsíc nás čeká...

FINAL FANTASY SPECIÁL

Exkluzivní rozhovor s tvůrci *Final Fantasy*. Bojujeme za vydání *FF Chronicles*!

TIP, TIP, TIP!

Návod na *Tony Hawk's 3* včetně podrobných map. A dále nové tipy, cheaty a rady.



GÓL, GÓL, GÓL

Blíží se MS a s ním i celá řada fotbalových her. Příště se o nich dozvíte vše...

DOLEVA, DOLEVA, DOLEVA!

V závodech NASCAR navigátora vskutku nepotřebujete. Neznamená to ovšem, že je to nuda. Těšte se na recenzi první, opravdu nadějné hry z tohoto amerického závodního odvětví.

NA CD

- FIFA 2002
- GUNFIGHTER: LEGEND OF JESSE JAMES
- THE ITALIAN JOB (NOVÝ LEVEL)
- PARAPPA THE RAPPER

Čtyři dosud nevydaná dema! A navrch další staré i nové pecky včetně bojovky *Dead Or Alive*, závodů motokár *Crash Team Racing* či *Toy Story 2* nebo logického rychlíku *Bomberman World*. Plus hudba z *Music 2000*, videoukázky a jedinečné downloady...

To vše již za měsíc V PRODEJI OD 14. ÚNORA PlayStation Magazín

Varování: Obsah se může změnit. Stává se to. Často. Ale ne tentokrát. Snad.

Oficiální Český PlayStation Magazín

Výkonný ředitel:
Jan Svátek

Šéfredaktor:
Jan Modrák (*janm@omegagroup.cz*)

Na tomto čísle spolupracovali:
Milan Jablonský, David Dovole, Jiří Pavlovský, Lukáš Kolínský, Darek Šmíd a samozřejmě vy, naši čtenáři!

Překlad převzatých materiálů:
Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:
Šárka Kvasničková

Hotline PSM:
Lukáš Kolínský - zodpovídání dotazů ohledně her
tel.: 02/8387 1637 (po-čt 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Grafická úprava a sazba:
Vedoucí: Jakub Červinka (*pecenac@mbox.vol.cz*)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel a redakce:
Omega Publishing Group, s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazín
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 02/ 8387 1643 fax: 02/ 8387 1641

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.

Inzerce:
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

Distribuce:
Vedoucí distribuce: Lukáš Danihelka
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

Omega Publishing Group, s. r. o. dále vydává časopisy:



Náklad:
18 000 kusů

Cena výtisku s CD:
230 Kč
ISSN: 1212 - 060X

Originál vydává:
Future Publishing,
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Šéfredaktor: Richard Keith

the future network
Media with passion


PŘEKVAPUJE VÁS TO? → NE!
hudba
→ přenos
Už brzy budete moci se svým mobilem nahrávat i posílat hudbu všude tam, kde je signál.
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.cz
Copyright © 2001. Nokia Mobile Phones. Všechna práva vyhrazena. Nokia a Nokia Connecting People jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Nokia Corporation. Některé funkce jsou závislé na používané síti. Toto je jedna z vizí společnosti Nokia týkající se možností budoucích technologií. Společnost Nokia neručí za uskutečnění této vize ani za dostupnost takových výrobků a služeb.

Poslouchejte a buďte v obraze!

Časopis, který vám usnadní orientaci ve světě domácího kina, pomůže vám s výběrem video a DVD komponentů, AV recieverů, reprosoustav pro domácí kino a poskytne vám přehled filmů, právě vycházejících na DVD a VHS.

V lednovém čísle časopisu VIDEO DOMÁCÍ KINO si přečtete:
- profil satelitního přijímače Nokia Mediamaster 9902 S
- profil DVD-Audio/Video přehrávače JVC XV-SA 72 SL
- test stereofonních videorekordérů VHS
- test tříčipových videokamer DV.

Ve filmovém speciálu si přečtete vše o Nepříteli před branami a vše o válečných filmech, od husitských válek až po Vietnam. Svět filmu vám navíc přináší: témata zakázané filmy, DVD strom pro děti, profily Salmy Hayek, Willema Dafoea, Roberta Z'Dara a dalších. Budete si moci zasoutěžit s Bratrstvem neohrožených a jako vždy se můžete těšit na množství recenzí právě vycházejících DVD a VHS titulů.



VIDEODOMÁCÍKINO



Časopis, který vám pomůže s orientací v záplavě nových CD přehrávačů, DVD-Audio přehrávačů, zesilovačů, reproduktorových soustav, gramofonů, minidisků, mini a mikrosystémů a mnoha dalších atraktivních audio produktů. Také vás seznámí s právě vycházejícími hudebními novinkami na CD.

V lednovém čísle časopisu Audio si přečtete:
- výběr 30 nejlepších integrovaných zesilovačů
- profil SACD přehrávače Sony SCD-XA777ES
- test sluchátek střední třídy
- test CD-R a CD-RW disků

V příloze Music World můžete také soutěžit o CD a trička Pink Floyd - Echoes. A v High End Reportu na vás mimo jiné čeká profil reproduktorových soustav Tannoy Dimension 12 a reproduktorového kabelu Neotech NS-2000 Anniversary.

audio

Omega Publishing Group, s.r.o., Bubenské nábřeží 306/13, 170 04 Praha 7, tel.: 02/83870413, fax: 02/83870414, internet: www.omegagroup.cz • e-mail: info@omegagroup.cz

TipStation

100% návody pro PSone & PlayStation 2

VE TŘETÍM ČÍSLE NALEZNETE:

- Přes 10 návodů na PS1 i PS2 hry - podrobné průvodce, včetně tipů a map.
- Rozsáhlou databázi několika set tipů a cheatů aktualizovanou o čerstvé kódy!
- Poradnu, ve které vyřešíme každý váš zákys ve hře či problém s konzolí.
- **A mnohem, mnohem více! Dva plakáty, exkluzivní tipy...**

V PRODEJI OD 24. LEDNA!

Devil May Cry



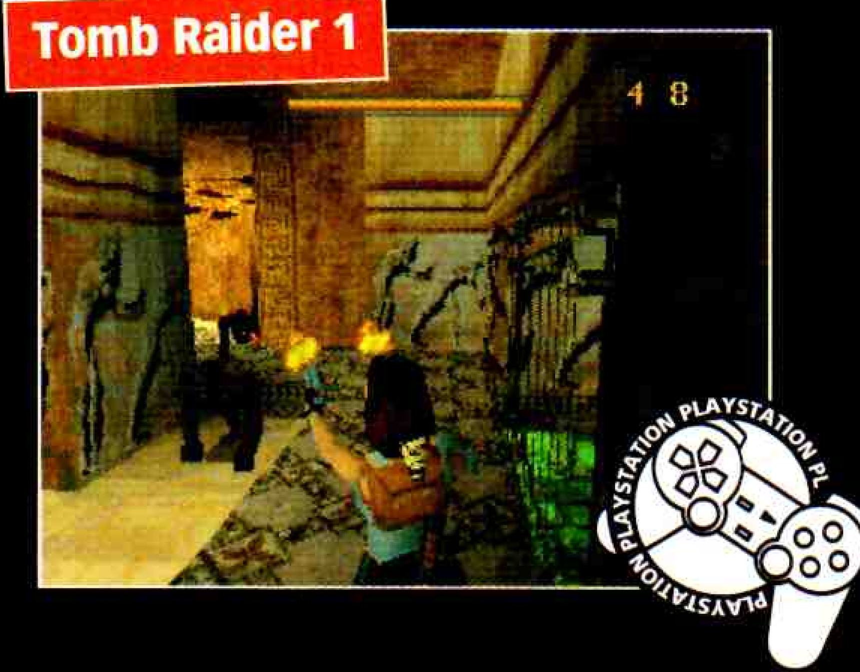
Harry Potter



Silent Hill 2



Tomb Raider 1





Získat princeznu a půl království:

...jediné, s čím vám neporadíme!




No.1 PRO PLAYSTATION®2
PSM2
NOVÉ HRY
GT CONCEPT
GT V BUDOUCNOSTI! Odhalujeme nové Gran Turismo.
RAYMAN M
VERDIKT! Nemilosrdně drtíme slavného hrdinu hopsaček.
DROPSHIP
RECENZE! Rozebíráme brilantní válečnou hru Sony.
VIRTUA FIGHTER 4
PROZRAZENO! Tajemství nové mlátičky Segy odhaleno.
CO NÁS ČEKÁ V ROCE 2002
Více než 20 stran o fantastických hrách roku 2002.
Final Fantasy 11, Stuntman, Soul Calibur 2, Maximo...
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™
Nejlepší videohra na světě. Dohráli jsme ji. Přečtěte si rozsudek.



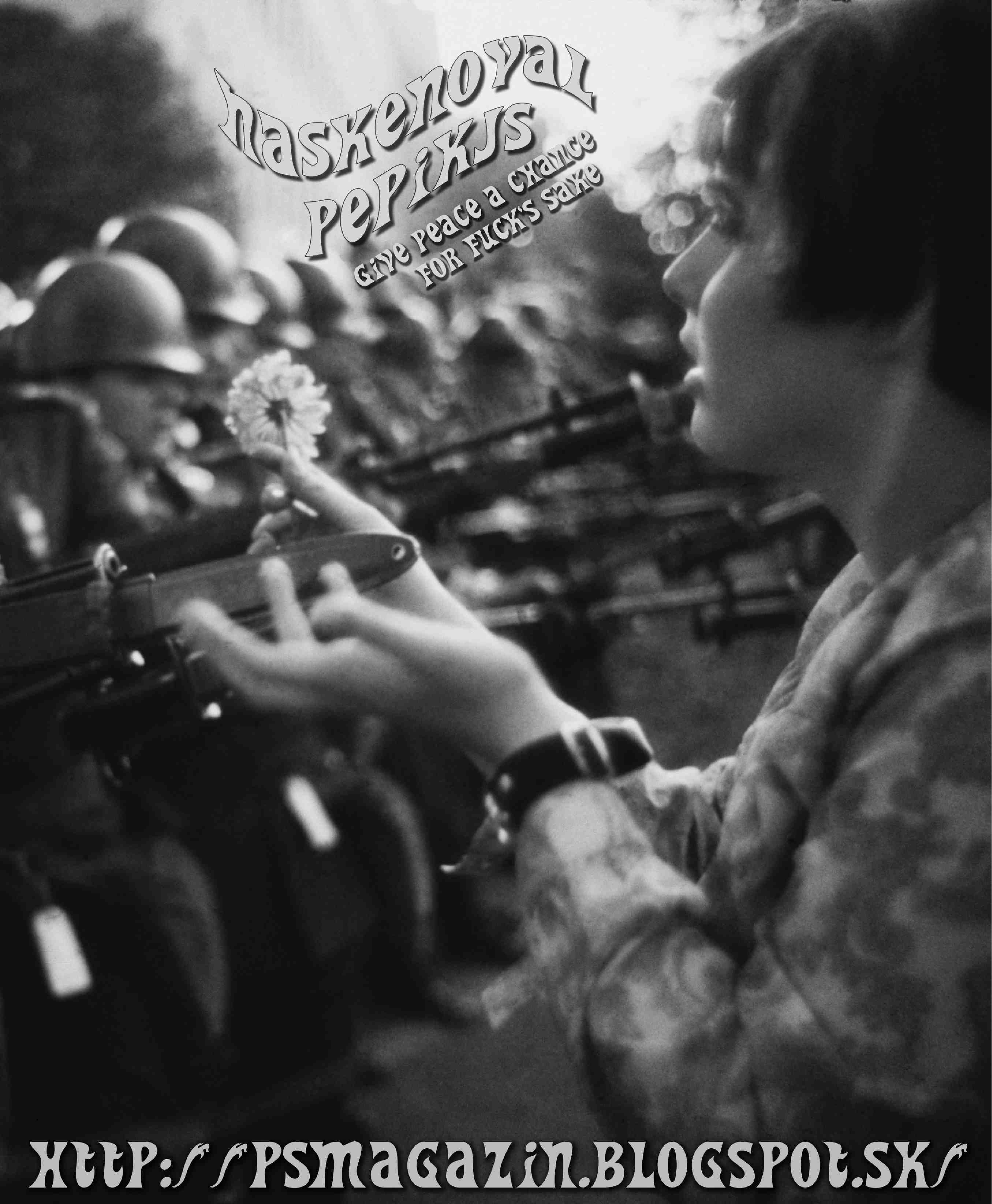
PSM2

NEOFICIÁLNÍ PS2 MAGAZÍN

No.1 PRO PLAYSTATION 2!



ČÍSLO #1 V PRODEJI OD 31.LEDNA!


naskenoval
pepikjs
Give peace a chance
for fuck's sake
http://psmagazin.blogspot.sk/